Multimédiás magazin CD melléklettel

CD GURU

97/6

995 FT

PC-s játék demok, shareware szoftverek, zenék, egyebek

Need for Speed 2 SE
Nuclear Strike
Mageslayer
7th Legion
Incubation
Galapagos
Worms 2
G-Police
Ignition

Hexen 2
NHL '98

Poszter mellékleten: Carmageddon, Shadows of the Empire

Kiadja az Új Guru Lapkiadó Kft.
Postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Főszerkesztő:
Berényi Zoltán
Munkatárs:
Boruzs Krisztina
Harangozó Csongor
Lapmanager:
Lám Gábor
Médiamanager:
Szakács Gábor
Terjesztés:
Kovácsné R. Beatrix
Tördelőszerkesztő:
Laza
Megjelenik kéthavonta
Ára: 995 Ft.

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség címén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Terjeszti a
HIRKER Rt., NHRT

ISSN 1218 - 9502

A szerkesztőség címe:
1085 Budapest,
Somogyi Béla u. 16.
Tel.: 137-0007

Előfizetési díj 1 évre:
5.250 Ft.

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Nyomda
Budapest

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-n található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-n lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

A GURU ITT IS LEGYEN VELETEK!

Intro

Üdv mindenkinek!

Egy igen jól sikerült CD GURU-t tartotok a kezetekben, legalább is nekünk ez a véleményünk. Persze nem volt nehéz dolgunk, hiszen a karácsonyi szezon közeledtével nagyon sok demo látott napvilágot, így aztán bőséges választék volt mindenfélében.

A CD többi része sem lett persze elhanyagolva, nagyon sok újdonság, utility, screen saver került fel a korongra.

Két dologra szeretnénk felhívni mindenkinek a figyelmét a jelen számmal kapcsolatban:

1, Megjelent a DirectX 5 és a demok egy része már lelkesen alkalmazza is, így nem árt feltelepítenünk a CD GURU-ról.

2, A másik dolog egy kicsit már rosszabb. A Microsoft "javított" Win95-je az OSR 2 sajnos valami olyat tartalmaz, ami meggátolja a CD GURU keretprogram helyes működését, nem tud installálni a program. Megoldás sajnos nincs, ráadásul még DOS alatt sem megy a dolog. A My Computerre kattintva a jobb egérgombbal és a Properties-t kiválasztva meggyőződhetünk róla, hogy milyen verziónk van. Ha a verzió szám után nincs egy B betű (pl. 4.00.950), akkor szerencsénk van. Dolgozunk a problémán és addig is elnézést kérünk a Microsoft helyett is, hiába még egy ilyen nagy cégnek sem lehet könnyű olyan programot írni ami kompatibilis a saját alkotásával.

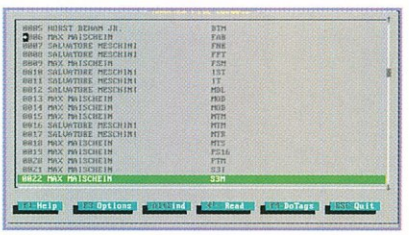
GURU Team

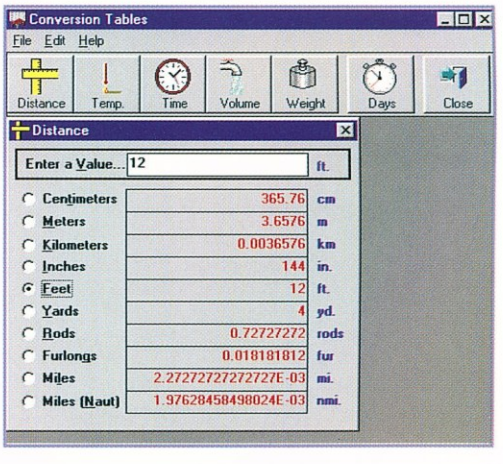
HW news

23 ATI hírek
Nomai 680.RW
Hitachi GD 2000 DVD lejátszó

Felhasználói írások

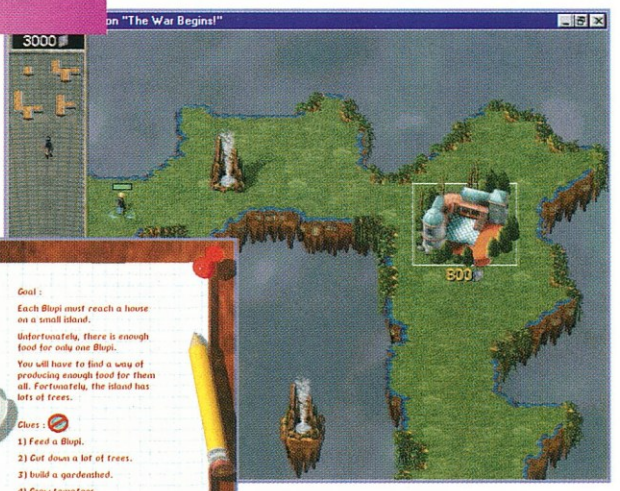
24 Atoms
Bclock 10
Bobby
Clox
DeskGood
File Format Enciklopedia
Fontstudio
GifGear 2
Offsite
PhotoOp
Sea 1.3
Yamp

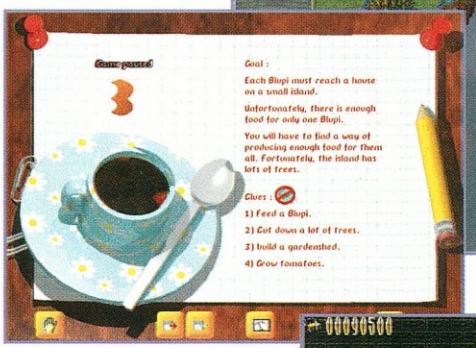




Apróságok

11 Earth 2140
11 Netstorm
12 DinoMight Baseball
12 Forced Allience
13 Mass Destruction
13 Nebula Fighter
16 Warbirds 2
16 Dark Angael
22 Blupi
22 Claw
26 Chron X
26 Carmageddon: The Splat Pack





Bemutatók

8 Buccaner
9 Virtua Fighter 2
10 Incubation
14 Hexen 2
21 Worms 2
27 Ignition
28 Soda
29 Need for Speed 2 SE
30 SCUD
32 Defiance
33 Uprising
34 G police

News

Front Page Sports: Ski Racing

A foci, a baseball és a golf után, most a sí van terítéken Sierráéknál. Még ha nem is vagy oda a sportjátékokért, vagy a téli sportokért, akkor se hagyd ki ezt a stuffot, vagy legalább nézd meg, mi mindent lehet kihozni a 3D-s megjelenítésből, mert ugye mondanom sem kell, hogy a Ski Racing erősen támogatja korunknak ezt slágerét. A cég egyébként a valóságban is létező pályák szimulálása mellett döntött, választható például: Whistler, Vail, Aspen, Val d'Isere, és még sokan mások. Gondolhatjátok, hogy a síléc és felszerelés kínálat ugyanilyen bőséges. A hegyek is hozzák a formájukat, eltérő szél, hó és hőmérséklet viszonyokkal. A Sierra már most tervezi, hogy a jövőben bővíti a pálya és hegy kínálatot.

Descent to Undermountain

Ez a program az első azok közül, melyet az Interplay a TSR-ral karöltve követett el. A sztoriról igazán nincs mit szólni, mindenféle sötét helyeken kell szörnyek hadán keresztül verekedned magad, hogy a sötét elfek pókkirálynőjét is legyőzhesd. A programhoz azt a 3D engine-t használták, amit az Interplay Descent-jében. Az akciórész a lövöldözős játékok

hagyományaira épül, annyi különbséggel, hogy fűszerezve van az RPG kínálta lehetőségekkel. Reméljük, hogy az alkotóknak sikerül megtalálni a helyes egyensúlyt a szerepjáték és az akcióelemek között! Év végére kiderül!

Civil War Generals 2

Ez év végén jelenik meg a Sierra játéka, mely mostanában már meglepő módon eldöcög majd egy közepesen felszerelt 486-oson is. Akiknek volt szerencséjük az első részhez, azok tudják nagyjából mire számíthatnak: a polgárháború eseményeinek felelevenítésére egy körökre osztott stratégiai játékban. Az első részben Robert E. Lee csapataival küzdhettük végig a nyolc küldetést. Míg most lehetőségünk lesz Grant és Sherman csatáit is átélni. A harctér egyébként jelentősen meg növekedett és sokkal

látványosabb lett. Negyven különálló csata várja a vállalkozó kedvű játékosokat és a level editor lehetővé teszi majd, hogy saját térképeken új ütközeteket kreálhass magadnak és barátaidnak.

Pax Imperia: Eminent Domain

Bevallom - szégyen és gyalázat - én eddig nem ismertem ezt a rendkívül népszerű Machintosh játékot. Az Eminent Domain-ben a galaxis egy apró bolygóján kezdesz egyetlen felderítő hajóval.

Neked kell kikutatnod az új technológiákat, megalkotnod hatalmas csillaghajóidat, felfedezned új világokat, és kolonizálni a megfelelő területeket, méghozzá ez alkalommal real-time módban!

Minden választható faj más és más specialitásokkal rendelkezik majd, lesz amelyik a kutatási vonalon erős, míg mások inkább a harcban jeleskednek. Szerencsére néhány hűséges tanácsadó mindig a rendelkezésedre áll, hogy segítsen, amiben tud. Ez a játék sem hagyja ki a diplomácia által kínált lehetőségeket, no és persze nem is olyan békés a terjeszkedés sem. Mivel egyidejűleg több csatatéren is folyhat a küzdelem, igazán nem tudom, hogyan oldják ezt majd meg real-time módban, de mivel a program még az ősszel megjelenik, hamarosan meglátjuk.

Dominion Storm

Az Eidos programjának alapszituációjában, 2144-ben négy faj verseng majd az űr szabad területeinek meghódításáért. Űrutazás, hódítások és stratégia, azt hiszem a téma sokak számára már vonzó. A tágas felhasználói réteget pedig azzal biztosítják, hogy beszerzés gondjait nem kell feltétlenül a nyakadba venned, így igény szerint több tér juthat majd az akciónak. A kisebb-nagyobb döntések átruházására szintén lesz lehetőség, sőt ha a tervezők által kreált fajok nem tetszenek, kreálhatsz újakat kedved szerint. A grafika és az animációk lehengerlőek, de az igencsak hosszú ideje készülő programról a végső ítéletet majd jövő év januárjának magasságában hozhatjuk meg.

Croc

Ez év végére jelenik meg a Croc, egy újabb őrület a 3D akciójátékok kedvelőinek. A leginkább a Mario 64-hez hasonlítható programban egy krokodil lesz a főhős, akinek barátait egy gonosz varázsló, Baron Dante rabolja el. Mielőtt lefitymálnátok, vessetek

egy pillantást a képekre! Hatalmas birodalomban kalandozhattok az elsöprő iramú játékban és a nézőpont megválasztása is tőletek függ majd, akárcsak a Mario64-ben. A kis krokodil igazi hősként rohan, mászik, víz alatt úszik, pörög, forog, repül és kiáll minden próbát a barátaiért. A kitartó játékosok negyven szinten és húsz titkos pályán küzdhetik át magukat, hogy elérjék a végső győzelmet. (Win95)

Drachen Zor

Év végére ígérik ezt a Diablo-szerű fantasy-akció programot, melynek misztikus világában az utolsó talpon maradó harcos nyeri el a "Warrior of the Dragon Gate" címet. Magasztos küldetésed teljesítéséhez tizenhat harcos közül választhatod ki a számodra legmegfelelőbbet, legyen az akár humanoid, szörny vagy démon. Mindannyian más és más speciális mozgásokkal és kombinációkkal rendelkeznek majd, akárcsak a klasszikus verekedős játékokban. Sőt a karakterek sztorija és ennek függvényében a remélhetőleg győzedelmes záróképek sora is különbözik majd. Több játékos esetén lesz lehetőség szövetségek kötésére is, bár gondolom végül csak el kell majd dönteni, ki a legjobb.

Guardians: Agents of Justice

Ugyan novemberben még arról csiripeltek a verebek, hogy a Sim Tex esetleg lemond az Agent of Justice-ról, most mégis úgy néz ki, van remény és a program még ezen a télen megjelenik. Maga a játék egy jövőben játszódó stratégia lesz, melyben ügynökeiddel bűnügyeket kell felderítened és megoldanod. Először csupán egyetlen emberrel kell majd létrehoznod a bázist majd megfelelő hírnévre szert téve, szerezhetsz repülőt és felvehetsz új karaktereket. Lassan gyűlő és fejlődő csapatodnak az igazság jegyében kell megoldania küldetéseit drogbárók, züllött bandák, mutánsok és egyéb, a készítők által 2091-be álmodott gonoszok ellen. Szuper ügynökeid speciális képességei és tapasztalatai erősen magukon viselik az RPG jegyeit, míg maga a csata a körökre osztott stratégiai játékok elemeivel dolgozik. A használható speciális tulajdonságok is ígéretesnek hangzanak: sérthetetlenség, szerencse, repülés, regeneráció, láthatatlanság, teleport ...

Close Combat: A Bridge Too Far

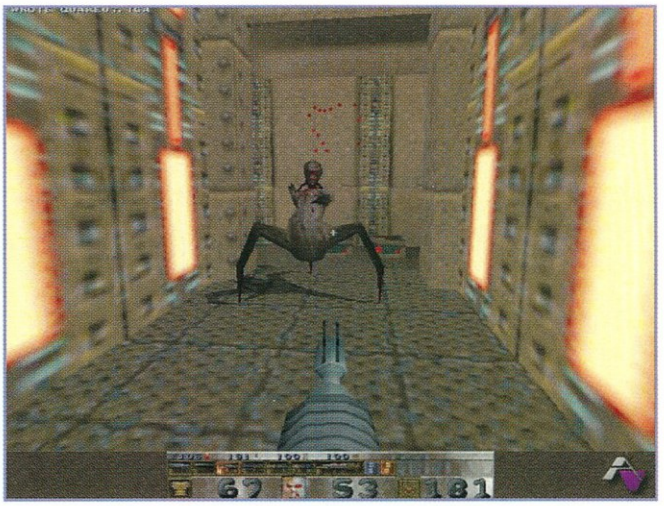
Mostanában a Microsoft által kiadott programok kellemes csalódást váltanak ki bennem. Itt van például a Close Combat második része. A program előző részéhez képest annyit finomítottak a programon, hogy nem is tűnik folytatásnak, inkább valami egészen újnak. Ez a második világháború érájában játszódó real-time stratégia ismét életre kelti a történelmet, de valahogy másként. A katonáid igazi emberekként viselkednek: az ütközetek stresszhatásait fáradságuk, képességeik, fizikai és mentális erejük állapotának függvényében eltérően viselik. Tehát lehet hogy részben vagy egyáltalán nem követik majd parancsaidat! A csataterek kihívásai mellett figyelned kell majd embereidre és készleteidre is, méghozzá hosszútávon előretervezve, mert felszerelésedet, csapataidat és a meghódított területeidet is viszed tovább a következő pályára, úgy, hogy mindezek megtartásáról is folyamatosan gondoskodnod kell. Különleges még, hogy a megjelenő programban a szokásos missziók és küldetések mellett vár rád egy nagy "kihívás", ahol egy időben három fronton kell helyt állnod!

Duke's Vacation: Life's a Beach!

A Sunstorm készíti ezt a Duke Nukem 3D "adalékot" a játék híveinek, mely a cikk megjelenésével egyidejűleg, remélhetően már a boltokban lesz. A nagy népszerűségnek örvendő izompacsirta ez alkalommal a karibi szigetekre látogat, ám ahelyett hogy megelégedne a napozás, a sörözés és a szebbik nem által felkínált örömökkel, inkább űrlények aprításába kezd. A történetet csupán a karibi katasztrófaként emlegetik majd... A lényeg persze annyi, hogy hét új pálya (plusz egy bonusz), nyári ruhakollekciókban támadó "régi" szörnyek, egy új Iguana Captain és két új típusú fegyver várja a Duke rajongókat. A pánikszerűen menekülő strandolókat talán már nem is kellene megemlítenem...

Future vs. Fantasy

Ha már meguntad a Quake eddigi pályáit, ne csüggedj, itt a FvF. Tizenkét karakterosztály vár ebben a bővítő szettben: Soldier, Android, Fighter, Mage, Sniper, Cyborg Camper, Cleric, Ninja,



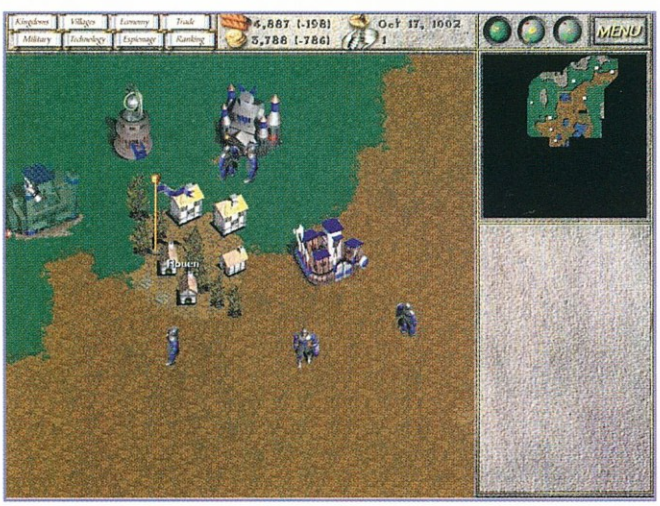
Wasteland Warrior, Monk, Deity, és MooD Marine. Sőt, van két rejtett típus is: Alien és Time Traveller. A fegyverarzenál kínálata több mint nyolcvan féle gyilkoló eszköz. Játszható lesz a Deathmatch és a Cooperative mód is. Mi van még? Új textúrák, új hanghatások, új szörnyek (probe, golem, demon mummy, La Femme Nikita assassin, pod mech,...), új pályák, szóval minden ami megdobogtatja a Quake rajongók szívét.

Temujin: The Capricorn Collection

A SouthPeak interaktív movie/adventure játéka a Video Reality technológiával készül. Ez igazán maximálisan kihasználhatóvá teszi a fejlesztők produktivitását, lehetőséget nyújt arra, hogy mindenki a saját területén kihozza magából a maximumot. A történet sztorija egyébként Dzsingisz kán (Temujin) misztikus személyisége körül bonyolódik remélhetőleg ideálisan keverve a movie és a hagyományos kalandjátékok elemeit. Gondolom siker esetén ezzel a programmal egy újabb sorozat indul útjára.

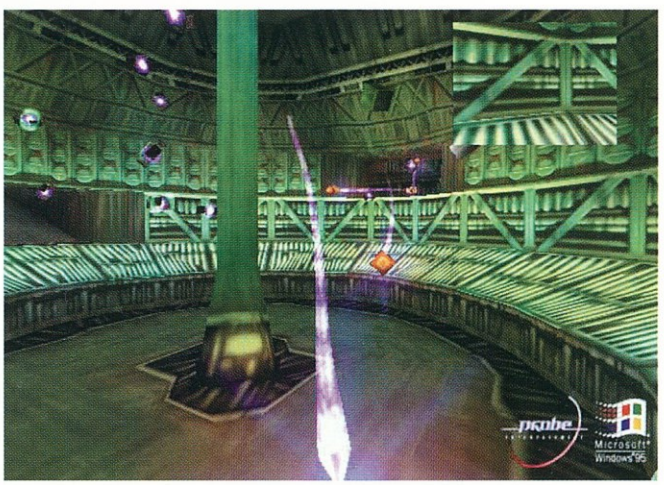
Seven Kingdoms

Trevor Chan nevét szerintem sokan ismeritek, pedig csupán két játék fűződik a nevéhez: a Capitalism és a Capitalism Plus. A most készülő Seven Kingdoms nem az előző két sikerdarab nyomdokain halad, hanem olyan játékokból merít, mint a Civilization, a Command&Conquer, a Warcraft, sőt a Powermonger. A cél persze a világ meghódítása, olyan civilizációk élén, mint a japán, a maja, a görög, a perzsa, a viking, a kínai vagy a normann kultúra. Chan neve garancia arra, hogy bőven kijut majd a játékosoknak a gazdasági, a diplomáciai és a politikai vonalból is. Emellett nagy hangsúlyt kap a embereid lojalitása is, amit ha nem sikerül jó szinten tartanod, bizony ellened fordulhatnak addig mégoly hűséges alattvalóid is. No de ne menjünk ennyire a dolgok elejébe, bármily izgalmasan hangzik is mindez a nagyon közeli megjelenésig igazán kibírjuk.



Forsaken

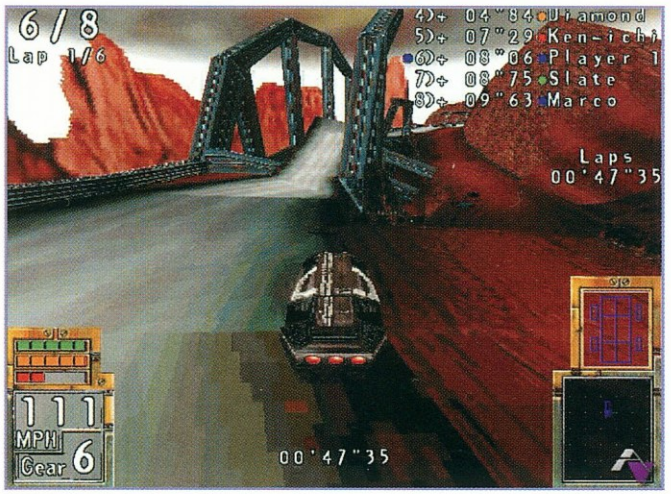
Könnyen lehet, hogy a Forsaken lesz a jövő év egyik slágere. A dolgod végül is egyszerű: járműved nyergében át kell verekedned magad ellenfeleiden, hogy Tiéd legyen a győzelem. Bevallom nektek, amint végig olvastam a kísérő infokat erről a



programról, valahogy kitűnt, hogy mintha csak összeollózták volna őket másik programok reklámdumáiból. Ugyanaz a tipikus duma: sosemlátott mennyiségű variációs lehetőség, tucatnyi karakter más és más sztorival, egyéni animációkkal, változatos küldetések, logikai feladványok, különleges fegyverek, multiplayer játszhatóság a csúcsokon (mondjuk a tizenkét játékost is befogadó verzió tényleg ideálisnak tűnik) , és a többi és a többi. Ami fix, a Probe nyilatkozata szerint a készítők igyekeztek a maximumot kihozni a 3D-s kártyákból, tehát elvileg a grafikától minimum hanyatt dobjuk majd magunkat. A többit majd meglátjuk jövő év elején.

POD Gaming Service

Igazán nem lehet megmondani, hogy a világon a 3D-s vagy a multiplayer játékok jelentik a nagyobb őrületet. Az Ubisoft POD néven futó játéka az autóversenyek megszállottainak szívét dobogtatta meg nem is olyan régen. Most pedig a tömegek igényeinek megfelelően az új autók és versenypályák után, megérkezett a multiplayer opció is, limitált időre shareware formában. Akik még csak most kaptak kedvet hozzá, ajánlom mindenképpen gyakoroljanak kicsit a nemzetközi megmérettetés előtt! A cég egyébként folyamatos upgrade lehetőségként kínálja majd az új autókat és egyéb spéci hozzávalókat...



Space Marine

Jövő év áprilisára tervezik a Holistic első Warhammer programjának megjelentetését. A Games Workshop támogatása jelentős grafikai segítséget nyújt a készítőknek, így ennek oroszlánrésze, mondhatni már elkészült. Az igazán "húzós" stratégiai részről azonban még alig hallani valamit, csak remélni lehet, hogy sikeresen visszaadja majd ennek a nagyszerű játéknak a hangulatát.

Wes Craven's Principles of Fear

Vér a falakon, halott testek a lábaidnál, rémület, borzongás a levegőben. Csak az erős idegzetűek kapcsolják be ezt az akció-kaland játék keveréket éjszakára. A Darkseed alkotói a játékosokat ezúttal egy komor ház csapdájába zárták, ahonnan csak úgy menekülhetnek, ha szembe néznek legbelső, gyermekkori félelmeikkel, rémálmaikkal: hallucinációk, rémületes szörnyek, mozgást lassító, undorító pókhálók, ilyesmik. A játék különben úgy néz ki, mint a Harvester 3D-s verziója csak még több félelemkeltő, rémisztő elemmel.

Earthsiege 3: Future Wars

A cybridek és az emberek között több mint kétezer éve dúló háború, még mindig nem dőlt el. Olyannyira nem, hogy a harmadik részre a küzdő felek száma háromra szaporodott. Természetesen bármelyik felet választhatod, és ennek függvényében eltérő nehézségű küldetéseket, más és más felszereléseket kapsz. A reklámszöveg ilyesmi: negyvenféle jármű, körülbelül ötven féle választható fegyver, több mint negyven küldetés (föld-, sőt víz alatti is), kutatás, felfedezés, olyan helyszíneken, mint űrbéli holdak, jeges bolygók, sivatagos tájak, stb. Mindannyian tudjuk, hogy a legtöbb programnak az ízét a monoton módon ismétlődő feladatok és küldetések veszik el. A Dynamix ígérete szerint ettől most nem kell tartanunk. A grafikáról pedig csupán annyit, hogy amint talán a képekből is látható, a program támogatja majd a 3D megjelenítés hardvereit (Direct3D, 3DFx).

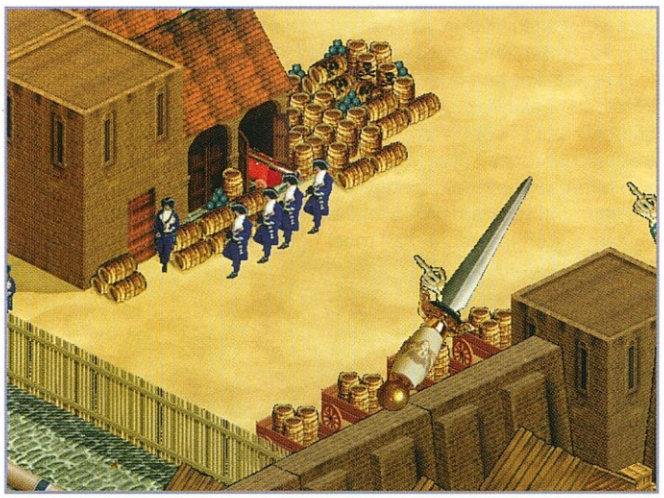
Extreme Tactics

A Bloodfox és a Hammerhawk klán ütközete a távoli Calibrián játszódik majd, ahol a haldokló nap miatt a civilizáció a föld alá kényszerült. Az energiaforrások azonban csak a felszínen beszerezhetők, s talán az egyetlen lehetőséget kínálják egy új bolygó, egy új otthon elérésére. Valljuk be mindez igencsak Dune klónnak tűnik, ám van néhány újítás, ami kiemeli az Extreme Tactics-t ebből a kategóriából. Érdekesnek látszik, hogy megtervezheted majd harci gépezeteidet, ezért aztán például az

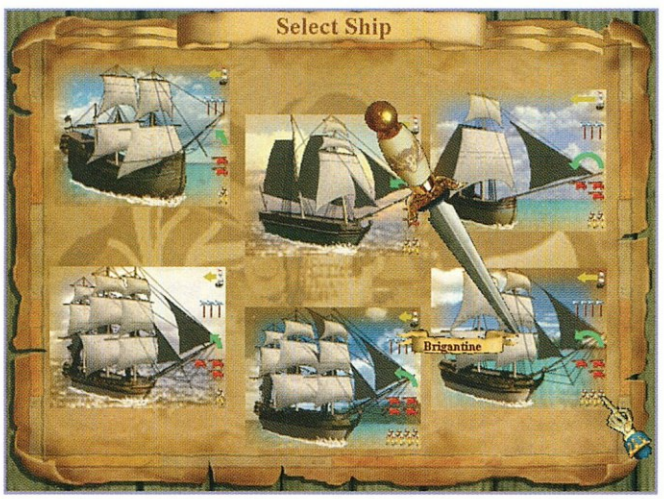
ellenség vonaliban feltűnő tankok képességei kiszámíthatatlanok lesznek mindkét fél részére. A siker feltételének ez jelentős részét képezheti majd és valljuk be, izgalmasan hangzik. Ráadásul ez még nem minden, de a többi egyenlőre titok! Az viszont biztos, hogy klánonként tizenegy-tizenegy küldetést találsz majd a játékban. A missziók viszonylag kis száma arra utal, hogy a hangsúly a multiplayer részen lesz. Karácsonyra kiderül elég lesz-e mindez egy átütő sikerhez.

Lily

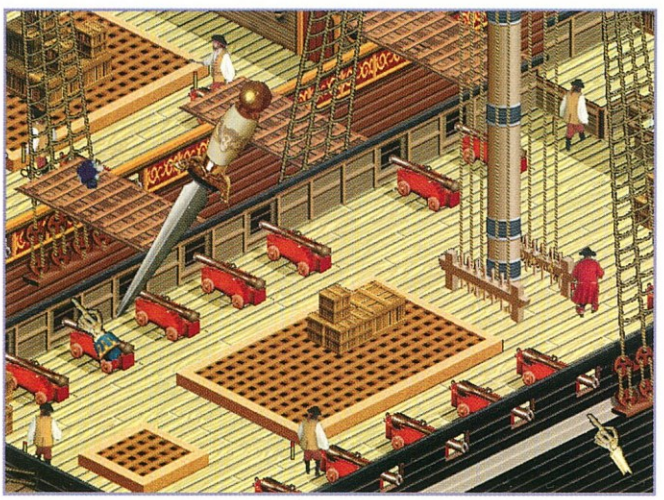
Buccaneer



A Pirates sikere óta szinte minden évben megjelenik valami hasonló nyalánkság. Az idén a Buccaneer-en van a sor. Ez a gyönyörű kalózjáték elsősorban a harcra és az akcióra helyezi a hangsúlyt, nem pedig a kereskedelemre. Ebben a rövid kis demo-ban egy tengeri csata kellős közepébe csöppenünk, ahol két kalózhajó próbálja egymást a tenger fenekére küldeni. A grafika normál módban nem valami nagy szám, de szerencsére gondoltak a gyorsító kártyások egyre bővülő táborára is. Egy mozdulattal átkapcsolhatunk ebbe az üzemmódba, sokkal szebb és persze gyorsabb képet kapunk.



A demoban nem tudunk beleavatkozni a csatába, mindent a számítógép irányít. Egy kicsit kaotikusnak tűnt nekem a dolog, de igen látványos volt ez a zűrzavar. Tüzelnek az ágyúk, szakadnak a vitorlák, dőlnek az árbocok, a kormányosok szélirányba kormányozzák a hajókat, szóval baromi látványos tud lenni egy ilyen csetepaté. Aztán a küzdelem végén az egyik hajó szépen alámerül a hullámsírba. Nem tudom, hogy jól láttam e a dolgot, de az egyik csatában még tüzet is fogott a hajóm. Szóval meg voltam elégedve ezzel a résszel.



Persze nem csak ennyiből áll a Buccaneer. Szinte mindent megtehetünk, amire egy 17. századi kalóznak lehetősége volt. Harcolhatunk saját magunkért, de úgy is dönthetünk, hogy felajánljuk a szolgálatainkat a királyunknak. Három nemzet lobogója alatt szerezhetünk dicsőséget. Az angol, spanyol és holland zászlót is szolgálhatjuk. A tengeri csatákon kívül persze még egy csomó lehetőségünk van a vitézkedésre. Eldönthetünk egy vitás kérdést a kardunkkal is. Ha igazán nagyot akarunk alkotni, akkor egy egész erődítményt is elfoglalhatunk.

Hat hadjáratban vehetünk részt, mindegyik viszonylag értelmes történettel lett ellátva.

Ha már meguntuk a hajókázást, akkor akár partra is szállhatunk. A mostanában annyira kedvelt 3D izometrikus nézetből hadakozhatunk egy város helyőrségével. Lehetőségünk lesz elterelő hadműveletek bevetésére. Mondjuk mialatt a katonák a lőszerraktár oltásával vannak elfoglalva, mi a városi kincstárat

látogatjuk meg titokban és szemlesütve. A városok kormányzói persze néha igénybe veszik a szolgálatainkat ügyes bajos dolgaik elintézésére. Ha jól csináljuk a dolgainkat, akkor még egy szigetet is uralhatunk vagy akár lovaggá is üthetnek.

Ellenkező esetben viszont ott az akasztófa...

A Buccaneer az ősz igazi meglepetése lesz. A grafikája és a hangulata kiemelkedő. Magáról a játékmenetről még nem tudok sokat mondani, de szerintem ezen áll vagy bukik az egész.

Külön fel szeretném hívni a figyelmet, hogy a demo csak DirectX 5.0 alatt hajlandó elindulni. Természetesen fenn van a CD GURU-n.

Mocsy

Virtua Fighter 2

Ki gondolta volna, hogy 1997 október elején a kezünkbe kaphatjuk (gondolom a SEGA PC sorozat tagjaként) a régi nagy kedvencet, nevezetesen a Virtua Fighter második részét. Ez az a játék, ami már minden sikert elért, végigsöpört a játéktermekben, a konzolokon, végül elérkezett a házi számítógépek világába. Kicsit meg voltam zavarodva mikor megtudtam, hogy írni kell róla, valahogy az élt a fejemben, hogy ez már réges-rég megjelent a PC-s piacon. Persze ez nyilván annak tudható be, hogy a játéktermekben lassan már mindenki kezdi unni a harmadik részt, és ehhez képest kicsit lassúnak tűnik a PC verzió bejelentése. És akkor még csak a demoról van szó, mikor lesz még kész a teljes játék? A kipróbálás előtt azért erőt adhatott az a tény, hogy PC-n igazán jó verekedős játék utoljára talán a Mortal Kombat volt. Ráadásul tovább szűkítve a kört a 3D-s verekedős játékokra, talán csak az FX Fighter, meg a Time Warrior esetleg a ToShinDen juthat az eszünkbe. Őket pedig jobb gyorsan elfelejteni.

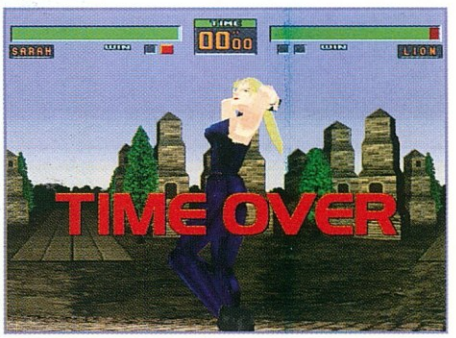
Természetesen a demoban a "szokásos felállás" fogad, két választható karakter, illetve egy játszható helyszín. Lion-nal és Sarah-val tehetjük próbára a képességeinket, kinek-kinek az

ízlése szerint... Jó Virtual Fighter-es hagyomány szerint egy rövid ismertetőt olvashatunk a karakterekről a küzdelem előtt, így azt is megtudhatjuk, hogy az egyetlen közös dolog bennük az AB-s vércsoport, természetesen azon kívül, hogy mindketten kiváló harcosok. Annak idején nagyon sokat játszottunk a Saturn-os változattal, ami remek konverziónak számított, meg hát nagy előnye volt, hogy nem kellett félpercenként 20Ft-osokat dobálni a gépbe. Messze fölülmúlta az akkori konkurenseket, talán a legjobban azzal a tulajdonságával, hogy iszonyatosan élvezetes volt a küzdelem. Valahogy lendülete volt az egésznek, a játékos szinte együtt élt a küzdőtéren parádézó vagy éppen összecsukló karakterével. Ehhez jött még a szokásos SEGA hangulat, szimpatikus versenyzők, olyanok akik megmaradnak az emlékezetünkben még évek múltán is. A recept ilyen egyszerű, arról pedig, hogy ne unjuk meg egyhamar a Virtualis küzdelmet, rengeteg combo, speciális mozgás gondoskodott. Azért kényszerültem, jobbára a Saturn-os emlékek felidézésére mert a demo nem sokat mutat a régi nagy Virtua Fighter-ből. Eleve nincs zene, ami

rengeteget dob a játékon. Mondjuk egymás ellen lehet játszani, bár azt megnézném kinek lenne kedve hozzá, hiszen az élvezeti érték valahol a nulla körül mozog.

'94-ES GRAFIKA '97-ben?

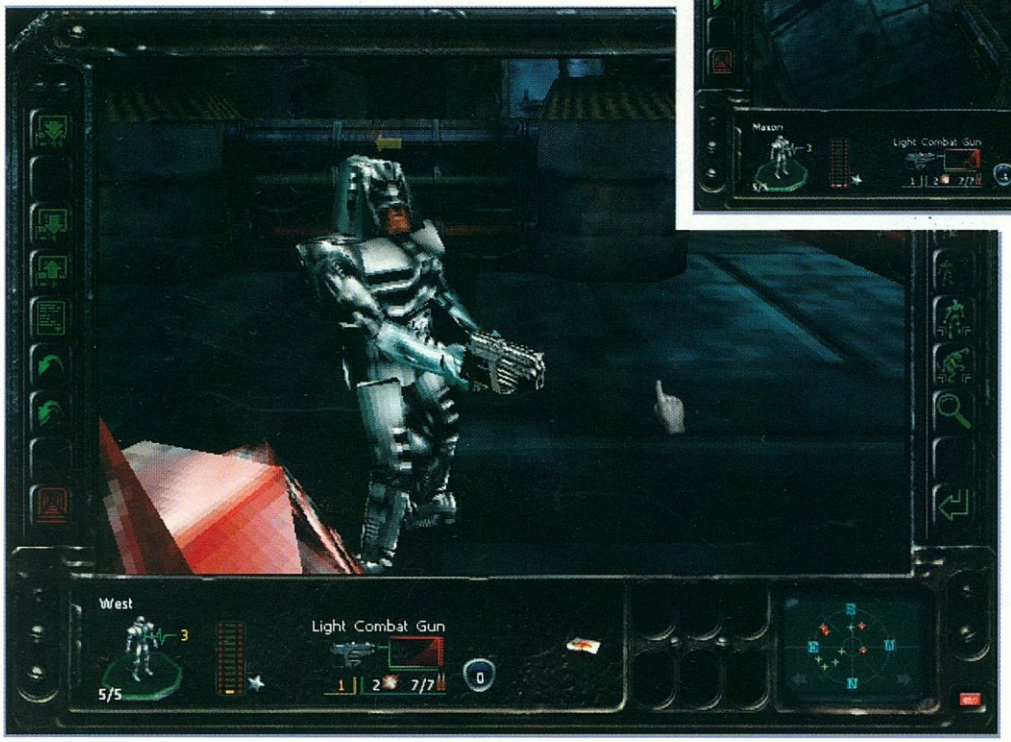
Mindenesetre elgondolkodtató, hogy az eredeti Virtua Fighter '94-ben azaz, jó három éve jelent meg. Persze az igaz, hogy akkor messze megelőzte a korát, akárcsak most, a harmadik rész (ennek köszönhető, hogy a mai napig, pár hónappal a megjelenése után is meglepően szép a grafikája). Sajnos semmiféle 3D gyorsítást nem támogat a program, így ha kicsit javítani akarunk a látványon, maradnak a szokásos lehetőségek (max.:640x480 16M). Ezt persze lehet azzal magyarázni, hogy nem akartak az eredeti programhoz hozzányúlni, hiszen az úgy nagyszerű ahogy van. Talán ezt az elvet követi az egész SEGA PC sorozat, csak azt nem veszik figyelembe, hogy míg konzolon ezeknek a játékoknak remek hangulata van, addig PC-n mit sem érnek. Az, hogy ez így lesz-e a Virtua Fighter2-vel az egyelőre nem derült ki, bár a demo elég igénytelen, azért volt már rá



példa, hogy a teljes játék kilépett az előzetes bemutató "szegényes" korlátai közül. (Nem túl szerencsés, hogy már az elején eldőlt, legjobb esetben is egy csúnya, kevés frame-mel menő, ám nagy múltú és élvezetes játék lesz a végeredmény.)

Shoebaron
Shoebaron@hotmail.com

Incubation



Ugye még mindenki emlékszik a Battle Isle sorozatra. Néhány évvel ezelőtt ezek a programok tartották lázban a világ stratégáit. Bevallom őszintén engem is megfertőzött ez a program, olyannyira, hogy nem is tudtam abbahagyni, míg meg nem csináltam. Az Incubation szakít a hagyományokkal és a kornak megfelelően átmegy 3D-be. Ismét egy olyan program, amelyik 3D gyorsítókártyán szebb és gyorsabb. Azt nem mondom, hogy jobb is, mert a 3Dfx logó még nem garancia a játszhatóságra. Az Incubation viszont pont erről az oldalról fogja megközelíteni a dolgot. Itt a legfontosabb szempont az lett, hogy a játékos élvezze amit csinál. Szakítottak a kissé régimódi hex alapú mozgásrendszerrel. Persze emiatt még nem kell egy real-time lövöldözős akciójátékra számítani. Az Incubation körökre osztott harcrendszerrel lett felszerelve, az idegenek azonban minden irányból támadhatnak. Mint az Aliens-ben, itt is előfordulhat, hogy a plafonról vagy éppen a padló alól szakad a nyakunkba egy halom idegen.

Egy csapat tengerészgyalogost kell terelgetnünk egy hatalmas bázison, melyet megszállva tartanak az idegen rémségek. Szintekre lettek felosztva a pályák és minden szint végén a teljesítményünkkel egyenlő arányban kapunk tapasztalati pontokat. Ezeket fel lehet használni hatékonyabb fegyverek beszerzésére vagy páncélzatnövelésre. Ráadásul a tapasztaltabb kommandósok jobban tudnak lőni, több sérülést kibírnak és könnyebben észreveszik a bujkáló ellenséget. Az egységeinket átvihetjük egyik pályáról a másikra, szóval nem árt rájuk vigyázni. A katonák a fegyvereik használatával is szerezhetnek tapasztalatot, de óva intek mindenkit attól, hogy túlságosan specializált egységeket hozzanak létre. Nincs kellemetlenebb, mint amikor olyan lénnyel kerülünk szembe, aki ellen használhatatlan a fegyverünk. Nem árt az sem, ha ismerjük a lényeket akikkel szembekerülünk. Kínos, ha akkor jövünk rá, hogy egy szörny csak hátulról sebezhető, ha az már ott áll előttünk.

Sokszor okoz gondot, hogy olyan helyekről rontanak ránk idegenek, ahová mi nem tudunk eljutni. A jetpack megjelenésével azonban megszűnik ez a probléma. Még jó, hogy ez a kis szerkezet csak a nehezebb pályákon jelenik meg, hiszen a könnyebbeket e szerkentyű segítségével pillanatok alatt meg lehetne csinálni.

A Blue Byte cég ismét nagyot fog domborítani. Az idén is ki fog hozni egy olyan játékot, amiről a nagy kiadók csak álmodoznak. Nagyon remélem, hogy a nagyközönség is végre felfedezi a német játékokból áradó varázst. Most már csak az angol verziókkal kellene egy kicsit iparkodniuk a fiúknak.

Mocsy

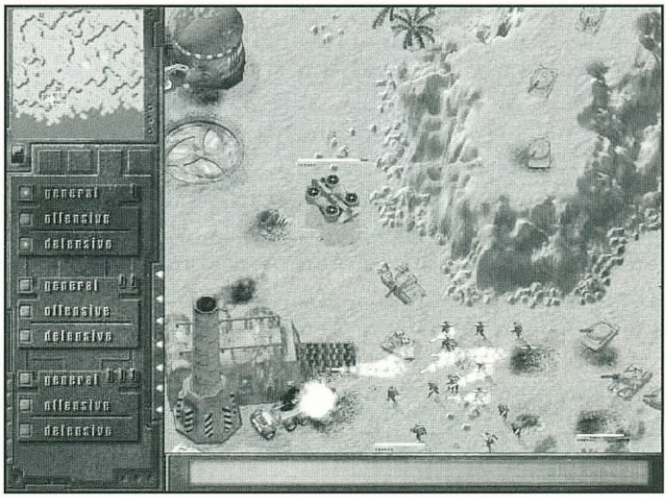
Earth 2140

Úgy látszik, hogy ezt a CD GURU-t a C&C klónok fogják megtölteni. Ismét egy, de szerintem a felejthető kategóriából. Már a kerettörténete alatt is majd elaludtam, hát még játék közben. Pedig grafikailag nincs semmi probléma vele. Megy 800x600-as felbontásban 65000 színnel. A sztori az viszont annyira sablonos, hogy az már fáj. Valamikor a 2140. évben járunk és a Föld erőforrásai már szinte teljesen kimerültek. Két nagyhatalom maradt talpon a világégés után, s ezek most eldöntötték, hogy csak egy maradhat talpon. Na ébresztő, még a cikk fele hátra van. Nem is igazán értem, hogy mertek egy ilyen sztorival megjelenni a Red Alert után. Pedig a játék belseje nem olyan vészes. Sőt kis jóindulattal még azt is mondhatnám, hogy elfogadható. Nekem speciel az a rész tetszett a legjobban, amikor a tankok szétlőttek egy ellenséges járművet. Az égő, füstölgő roncsok ott maradtak és csak egy idő után robbant fel az üzemanyag tartálya.

Nagyon nem tetszett a játék hangulata. Kicsit sötétre sikeredett, legalábbis az én ízlésemnek. Az arzenál viszont elég változatos. A harckocsiktól kezdve, a rakétás egységekig minden megtalálható. A hadakozáshoz szükséges pénzt a bányákból szerezhetjük. Bányákat azokra a helyekre kell telepíteni, ahol világosabb színű a talaj. A kitermelt érseket be kell azonban szállítani a finomítókba, ehhez építenünk kell néhány Banthtát, akik elszállítják a konténereket.

Szerintem csak egy gyenge közepes lesz az Earth 2140-ből. Nem olyan nagy kár érte, hiszen bőven el leszünk látva ennél sokkal jobb real-time stratégiákkal is karácsonyra.

Mocsy

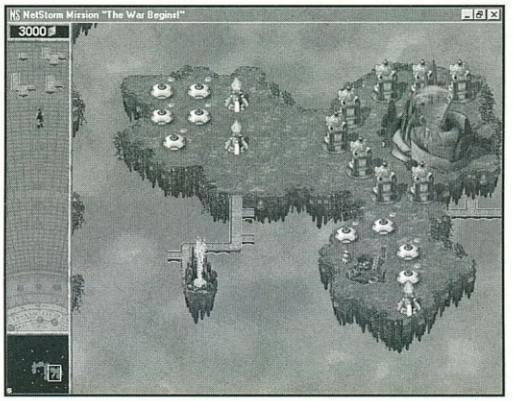


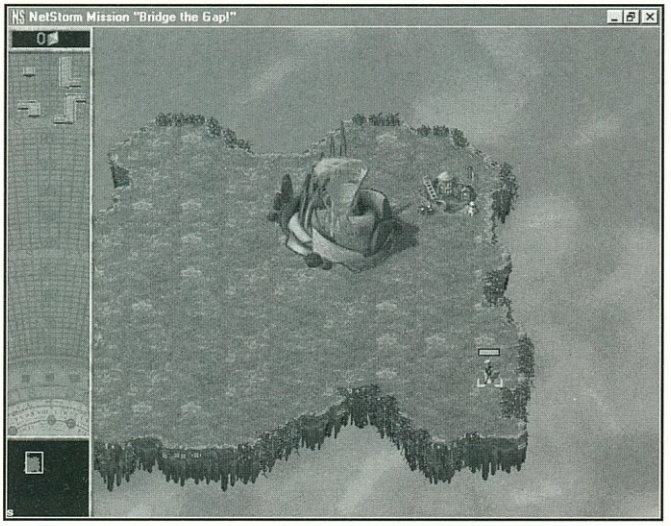
Netstorm

Ismét egy C&C klón, csak éppen ez egy kicsit furcsa. Azt hiszem nem is kicsit, hanem nagyon. A helyszín a levegőben található és lebegő szigetekre építkezhetünk. Négy játékos közül választhatunk, ezeket az elemekhez való viszonyuk különbözteti meg egymástól. Van aki a napnak hódol, van aki a viharnak, esőnek vagy szélnek. Egy a lényeg, a totális hatalom megszerzése. Ez a demo csak egy töredékét mutatja meg annak, ami a véglegesben benne lesz, de már így is zsongott a fejem a tesztelés végén. A játék valahol keveréke a stratégiának és a szerepjátékoknak. Miért is írom ezt? Stratégia mivel itt is épületeket kell felhúznunk és meg kell semmisítenünk az ellenfélét. Ezenkívül azonban van még egy csomó varázslat is, amit be tudunk vetni a győzelem érdekében. Mint minden rendes valósidejű stratégiában, itt is az a cél, hogy minél több hatalomra tegyünk szert. A demoban a hatalmunkat a vihargejzírekből nyerhetjük. Ezeket azonban először fel kell kutatni és birtokba kell venni. Ehhez különböző egységeket vehetünk igénybe, azokat viszont előbb ki kell fejlesztenünk. A fejlesztés is energiába kerül, tehát ismét egy 22-es csapdájába kerültünk. A grafikáját tekintve a játék a legjobbak közé tartozik. Remek animációk és robbanások jellemzik a csatákat. Ahogy a demoból meg tudom állapítani, a fő hangsúlyt a védelmi épületekre fektették. Érdekes megoldás még az is, hogy mindenki az elementáljának megfelelő fegyverekkel küzd. A vihart kedvelő csapatok például kifejezetten villámokkal szeretnek dobálózni.

A Netstorm tehát az egyik legkülönlegesebb stratégia játék lesz, ami mostanában meg fog jelenni. Érdemes lesz rá odafigyelni.

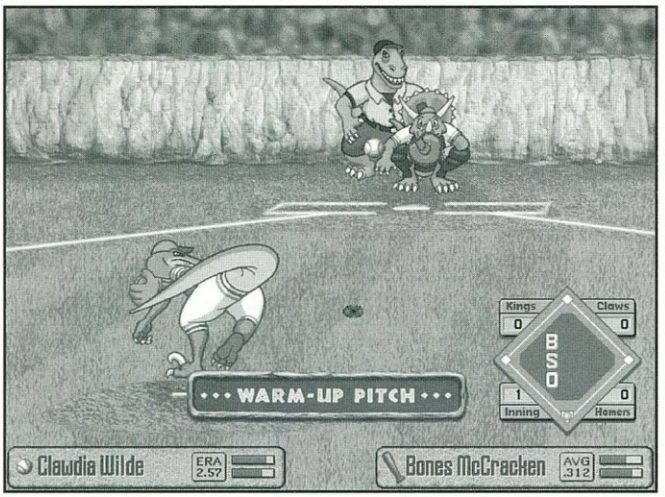
Mocsy

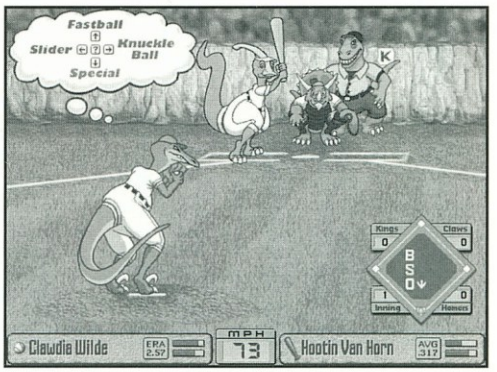




DinoMight Baseball

A baseball-sport igen népszerű az angolszász államokban, főleg az USA-ban. Európában, többek között Magyarországon is terjed (vannak már csapatok is), de az amerikaihoz hasonló nagy hagyományokkal még nem rendelkezik. Ott ugyanis az amerikai foci, kosárlabda és jégkorong mellett ez a sportág a legnézettebb, és széles néprétegek űzik is a baseball-t. A baseball szabályainak megismertetését, a sport megszerettetését a gyerekekkel már kis korukban kezdik: gyerek ütő, gyerek kesztyű, ... , és DinoMight Baseball program?! A játék a kisgyerekek számára izgalmas formában mutatja be a baseball-t, ugyanis a játékosok valódi emberek helyett Dino-k. Ezeknek pedig manapság nagy kultusza van arrafelé, a Jurassic Park című film bemutatása óta. A programban az egyszerű edzőmeccsek mellett akár teljes bajnokságokat is játszhatunk, ahol a valós élethez hasonlóan vannak sztárjátékosok és átlagosabb figurák. A játék grafikája rajzolt elemekből áll össze, és az animáció színvonalával sem voltak nagyobb problémáim. A piacon levő más baseball-programokkal összehasonlítva a játékot, azonban már nem túl rózsás a helyzet. A Front Page Sports Baseball és más programok legfrissebb változatai kiváló és teljesen élethű 3D grafikát, és a valóságot szinte egy az egyben modellező labdamozgás-szimulációt kínálnak a játékosnak. Ezek mögött a DinoMight Baseball, Dino-k ide vagy oda, de fényévekkel elmarad. Összességében engem nem fogott meg a játék, bár mint említettem nem is az én generációmnak készült, és ha már valakit érdekel a játék, akkor érdemesebb tényleg kimenni egy parkba és ütni néhányat...





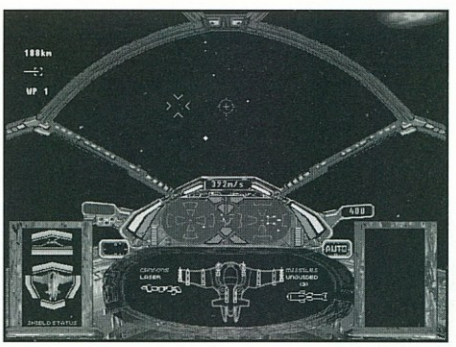
Charlie

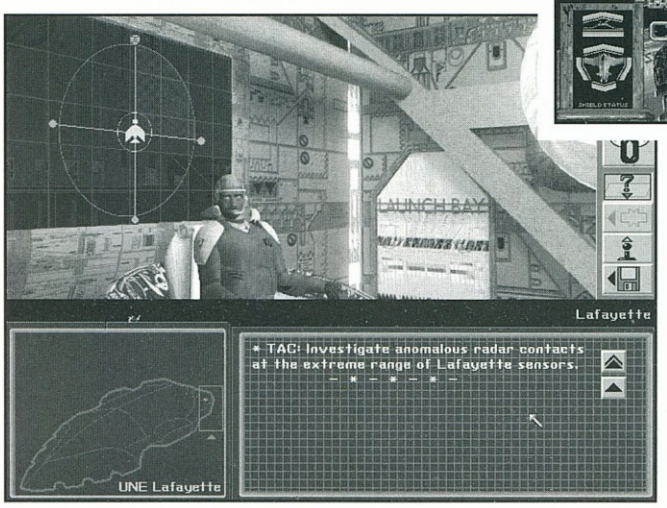
Forced Alliance

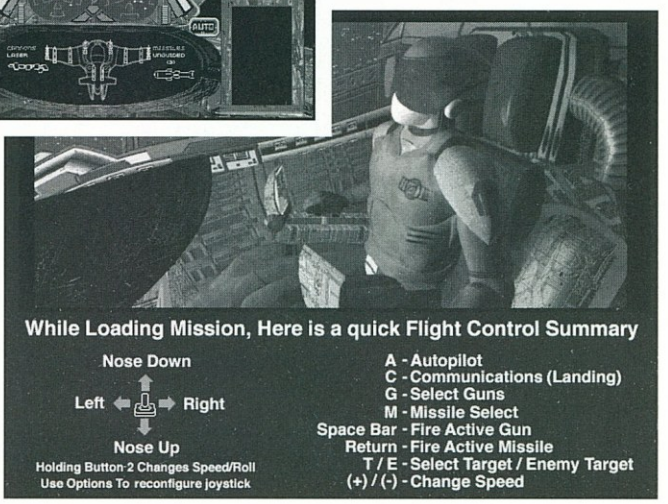
A Forced Alliance című program egy űr lövöldözős játék, melyet kibővítettek elég sok szerepjáték-elemmel. Az újításnak a következők számítanak: Különféle alien fajok egyedeivel szembesülhetünk a bevetések során, és a velük szembeni viselkedésünk meghatározza a későbbi kapcsolatunk jellegét is. Lehetünk velük ellenségesek, és ekkor ők is így reagálnak, míg barátságos közeledésünk esetén akár szövetségeseinkké is tehetjük őket. Többek között ennek köszönhetően egy dinamikus és érdekes sci-fi story-line állt elő, melynek alakulását erőteljesen befolyásolják egyes cselekedeteink, akcióink. Ha sikeresen teljesítjük küldetéseinket, akkor egyenletesen haladhatunk előre a ranglétrán, és ebben a programban ez nem csak egy visszajelzés a játékosnak, hogy sikeres volt, hanem a magasabb ranggal egyre több és komplexebb feladatot kell ellátnia, a la Imperium Galactica.

Az újdonságok sora ezzel kimerült, ami viszont maradt, az szerintem egy kissé gyengécske űr lövöldözős program, szerény grafikai kivitelben. Az űrhajók mozgása elég élethű, de kinézetük igen silány, és ráadásul emellett elég lassú is a program. Szerintem a story lehet nagyon jó egy játékban, de egy űr lövöldözős programot a grafikai kivitelezés tud eladni első helyen, azzal pedig igen erőteljes problémák akadnak a Forced Alliance-ban. Már az X-Wing vs. Tie Fighter-ben sem nagyon tetszett, hogy a világűr szinte "áll" körülöttem. Ezt a hibát a Forced Alliance-ban is elkövették, csak itt még az űrhajók kivitelezése is igénytelen. Sajnálom, hogy ezt kell mondjam, de ilyen grafika mellett nem vagyok kíváncsi semmiféle forradalmian új story-rendszerre...

Charlie





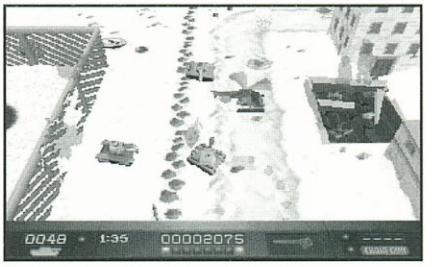


Mass Destruction

A Mass Destruction a BMG Interactive eddigi második kísérlete, hogy egy igen népszerű amigás lövöldözős játékot átkonvertáljon PC-re. Az első körben a Return Fire címet viselő játékot hozták ki PC-re Windows 95 alá, mely elég gyengécskére sikeredett. Az eredeti, amigás változat jellemzői a következők voltak: izometrikus perspektívából mutatta a tájat, melyen egy tankkal kellett egymás után, fokozatosan nehezedő küldetéseket abszolválni. A feladat többnyire elég egyértelmű volt, egy-egy megadott célpont elpusztítását kellett végrehajtani. Az odavezető úton persze nem sétagalopp volt végigmenni: számos ellenséges egység tört a játékosra, valamint ütegtornyok egész sora állta a hősök útját. Az egyjátékos küldetések mellett a játék nagyon népszerű eleme a 2 játékos üzemmód volt, ekkor osztott képernyőn, az ellenfél bázisának elfoglalásáért ment a

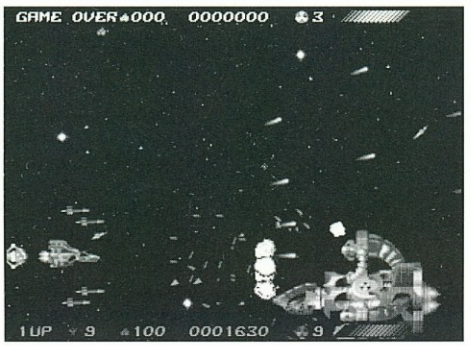
harc. A Return Fire-rel megpróbáltak túltenni az eredeti, amigás változaton: tank mellett helikoptert és dzsipet is lehetett már választani. Sajnos ezért a kis változásért nagy árat fizettek a játékosok: a Return Fire igen lassú lett, és az irányítást is sikerült nehézkessé tenniük. Volt tehát mit kijavítania a BMG gárdájának. A Mass Destruction első, és talán legfontosabb újítása, hogy végre egy elfogadható 3D engine-t használnak benne, mind DOS, mind Windows 95 alatt - a grafikai megjelenítést nem nevezném szépnek, de legalább átlátható és gyors. A tankunkkal haladva a program szükség esetén áttetszővé teszi a megfelelő házakat, hogy a fedésben levő tank is követhető és irányítható maradjon. Az egyes egységek és a tereptárgyak árnyékolt, textúrázott vektoros objektumok, így válik lehetővé, hogy szinte minden elpusztítható ami az utunkba esik. A Mass Destruction-ben számos ellenféllel kell szembeszálljunk: az ellenséges tankok és ütegtornyok mellett rakétavetős gyalogosok, helikopterek és taktikai bombázók is nehezítik előrehaladásunkat. Egyes tereptárgyak megsemmisítése után újabb fegyvereket, pl. célkövető rakétákat találhatunk, és a fegyvertípusok között bármikor átválthatunk játék közben. A légi egységeket célszerű még a felszállásuk előtt megsemmisíteni, mert különben igen sok lőszert kell majd rájuk elpazarolnunk, míg hatástalanítani tudjuk őket. A gyalogosok ezzel szemben "soft" target-ek, csak át kell hajtani rajtuk, és máris kevésbé virgoncan rakétáznak felénk. A játék első küldetésében egy repülőteret kell kikapcsolnunk- a feladat elég nehéz, és a későbbi küldetésekben csak ennél nehezebb akciókban fogunk részt venni. A Mass Destruction végre kezdi visszaidézni régi kedvenc amigás játékom színvonalát - mindössze öt év kellett, hogy újra felfedezzék és megfelelően PC-re ültessék ezt a kiváló amigás lövöldözős játékot.

Charlie



Nebula Fighter

Amigán igen népszerűek voltak az oldalirányú scrollozó lövöldözős játékok, olyan klasszikusok mint pl. az R-Type II. PC-n eddig ez a kategória kissé elhanyagolt volt - néhány shareware kísérlettől eltekintve, nem létezett eddig említésre méltó ilyen játék. A Nebula Fighter igen komoly áttörést jelent, mert ez végre egy kiváló grafikával, hanggal és játszhatósággal felvértezett program. A mai divatnak megfelelően meg kell ideologizálni a pusztítást, így írtak hozzá egy kerettörténetet is: a késői 20. században a Föld vezetését egy hatalomvágyó terrorista-szervezet vette át. Nem sokkal később egy alien faj, a Venishians jelenik meg, mely az

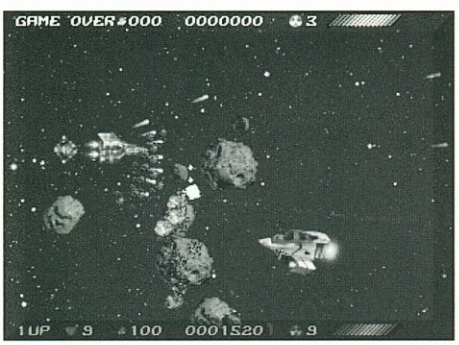


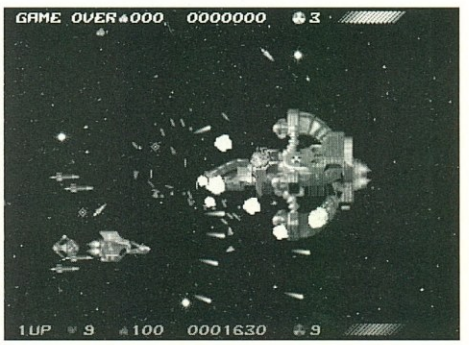
új kormány célpontja lesz. Az alienek egy hajóját elfogva a tudósok eljutnak oda, hogy képesek lemásolni, így lehetővé válik az alienek védelmének áttörése és az idegenek megsemmisítése már az otthonukban. Természetesen az áttörés a mi feladatunk lesz...

A Nebula Fighter in medias res kezdődik, a játékos azonnal harcba bocsátkozik az ellenséges űrhajókkal. A szokásos fegyverfrissítést és vásárlást nyugodtan elfelejthetjük. A hajónk csak egy alap fegyverkészlettel van ellátva, mely az egyes pályán levő főellenfelek legyőzése után kapott fegyverekkel bővíthető ki jelentősen. Ezek között bármikor átválthatunk, és erre szükség is lesz, mert az egyes fegyverek más és más ellenfélfajta ellen hatásosak. A gyorsan terebélyesedő, és egyre erősödő fegyverarzenál a kezdő játékos gondolatait könnyen tévútra csábítja- már-már azt hiszi, hogy legyőzhetetlen, azonban a program mindig tud szolgálni meglepetésekkel. A játék egyik nagy erőssége ugyanis az ellenfelek AI-je. Fantasztikus látni, hogy milyen intelligensen, összehangoltan támadnak a gépi ellenfelek. Alig győztünk le egy nagyobb raj idegen űrhajót, máris támad a számunkra legváratlanabb helyről egy újabb csapat alien, igen kínos helyzetbe hozva ezzel minket.

Esett már szó a gyermeteg alaptörténetről, a fegyverek széles palettájáról és a kiváló gépi AI-ről, de még nem beszéltem a körítésről. A Nebula fighter az eddigi legszebb PC-s scrollozó lövöldözős játék. Az egyes űrhajók, hátterek, a parallax scroll és a robbanások, mind gyönyörűek - az ember nem is tudja, hogy hova kapjon a tekintetével. A grafikai parádé élményét pedig igen jó minőségű hangeffektek és hangulatos zene teszik teljessé. A Nebula Fighter kiváló játék arra, hogy az ember levezesse az agresszivitását vagy egy kicsit kikapcsolódjon, és többnyire csak reflexeire hagyatkozzon egy időre...

Charlie



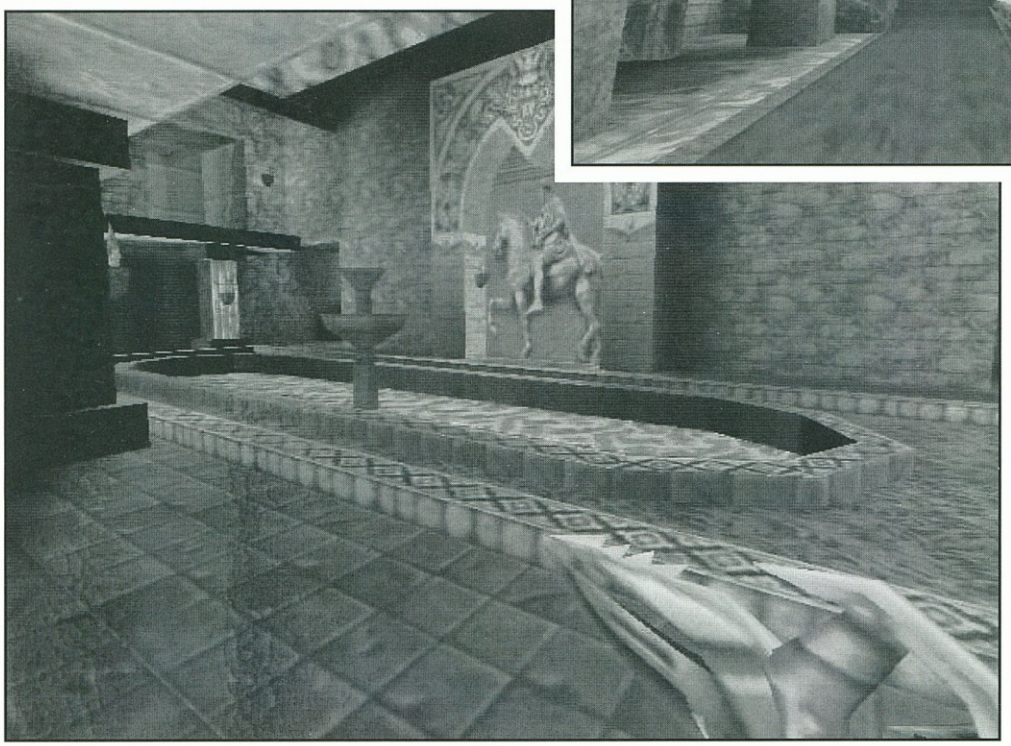


Hexen 2

Ki hitte volna ezelőtt egy évvel, hogy a Quake engine '97 végéig nem fog legyőzőre találni. Igaz, a Doom is sokáig húzta, no de azért mellette mégis megjelentek hasonló kaliberű játékok, csak hát mint tudjuk, "a Doom az Doom". A Quake esetében azonban még csak komoly vetélytárs sem bukkant fel a porondon. A felhasználásával kiadott programok szinte mindegyike hatalmas sikert aratott, ami persze nem kis mértékben köszönhető a rendszer rugalmasságának is. Gondoljunk csak bele, a programot egyaránt felhasználhatják például egy "egyszerű" lövöldözős (Mageslayer) játék, vagy akár egy összetettebb autóverseny "szimulátor" (Quake Rally) elkészítéséhez is. Fantasztikus rendszer ez, szinte mindent meg lehet vele csinálni. Jelen esetben persze az ominózus alma nem esett olyan messze a fájától, hiszen a Hexen II alapjaiban - mondhatjuk így is - ugyanarra a szisztémára épül, mint a Quake, bár annál azért lényegesen összetettebb. A cél itt is az, hogy végigjárjuk a pályákat és közben kiirtsunk mindenféle gonosz lényt, de ezúttal már a fejünket is kell majd használnunk.

A játékot az a Raven fejleszti, akinek anno a Heretic-et és persze a Hexen-t köszönhettük. A Hexen II felépítése megszólalásig hasonlít az első részre, azaz nem lineárisan egymást követő szinteket kell teljesítenünk, hanem inkább nagyobb pályarendszereket. Adott egy világ, amelynek egyes helyszínei között teljesen szabadon mozoghatunk, tárgyakat gyűjtögethetünk, és azokat aztán egyszerű logikai összefüggések alapján kell felhasználnunk a továbbjutáshoz. Fontos újítás, hogy a Quake-től eltérően itt mindent megmozgathatunk és széttörhetünk, ezáltal a program sokkal nagyobb teret enged a játékosnak "személyisége" kiélésére. Hősünk folyamatosan fejlődik, így idővel például nő a maximális életereje. Ez azonban csak a kezdet, hogy pontosan mi mindenre képes még karakterünk, az csak szép folyamatosan a játék alatt derül majd ki...

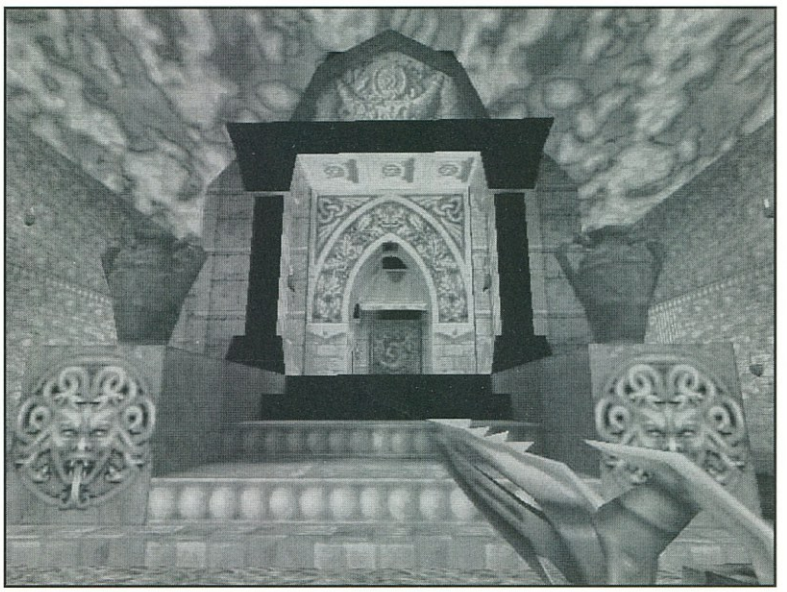
A történet Thyrian földjén játszódik, egy olyan világban, amelynek négy kontinensén meglehetősen eltérő kultúrák alakultak ki. A problémát ismét a Hexen első részéből megismert Serpent Rider-ek okozzák, ezúttal



Eidolon - hármuk közül a legidősebb - intézett támadást egy békés világ ellen. Mindegyik földrészen a gonosz nagyúr egyik bérencét kell legyőznünk, és csak ezek után hívhatjuk ki magát Eidolon-t.

A játék elején négy hős közül választhatunk, és természetesen minden hős irányítása messzemenőkig eltérő játékstílust kíván meg. Van olyan karakter, aki az "üsd, vágd" stratégia híve, mások ésszel közelítik meg a dolgokat, és van olyan is, aki inkább csöndben lopakodva intézi el ellenfeleit.

A csapatban kétségtelenül a lovag az izomember, ő a legerősebb, viszont cserébe sokáig csak a közelharc fegyvereit használhatja. A paplovag is hasonló fizikai adottságokkal rendelkezik, de ő azért már aktívabban



felhasználhatja a mágia segítségét is. A legkomolyabb varázslathasználó a nekromata, aki lévén egész életét a fekete mágia tanulmányozásának szentelte, mostanra már egészen kellemes mutatványokra képes. Igaz persze, hogy éppen ezért - mint a mágusok általában - meglehetősen gyenge fizikumú szegény, talán még az orrgyilkoslánynál is gyengébb, aki pedig szintén nem hatalmas izomkötegeiről híres. Ő inkább a lopakodás és a trükkök nagymestere, módszerei miatt sokan csak mint "Sötét Halál" ismerik. Azaz inkább csak így hallottak róla, mivel igen kevesen vannak olyanok, akik megismerték és aztán a másnapot is megélték...

Minden karakternek eltérő különleges tulajdonságai vannak, amelyeket bizonyos szint elérése után kaphat meg. Minél tapasztaltabb egy karakter, annál jobban tudja kihasználni ezeket a tulajdonságokat. A paplovag például istene segítségével néha feltöltődik életenergiával, míg a nekromata áldozatai testéből képes ugyanezeket az energiákat kinyerni. A lovag helyenként még fel is támadhat, az orgyilkos pedig kis gyakorlattal láthatatlanná válhat sötétebb, később már világosabb helyeken is.

Habár mind a négy karakter eltérő indíttatásból ragadott fegyvert, a cél mégis közös: Eidolon elpusztítása. A gonosz seregei Thyrion mind a négy világát megszállták, így a játékosnak is végig kell járnia ezeket a területeket, hogy a szörnyűségek legutolsó csíráját is kiirthassa a négy földrészről. A négy világ közül az első a kastélyairól elhíresült Blackmarsh. A második Mazaera, a buja esőerdők és ősi romvárosok földje. A harmadik Thysis, a piramisok hazája, és végül a negyedik Septimus, a városi dekadencia otthona. Mind a négy kontinenst más és más lények szállták meg, így a program bőven szolgál meglepetéssel még a későbbi pályákon is. Akárcsak a Hexen-ben, itt is minden karakternek négy egyedi felhasználásra szánt fegyvere lesz, amelyek közül az utolsót csak több darabból lehet összerakni. Emellett rengeteg egyéb mágikus tárgyat is találhatunk a játékban, amelyek hatása ugyancsak nem ritkán testre - illetve karakterre - szabott.

Néhány szót a technikai megvalósításról is kell ejtenünk, mert habár a Hexen II a Quake engine-t használja, a program hardware igénye az elmúlt egy év alatt igencsak megnövekedett. Kezdetnek mindjárt ott van, hogy a játék csak Windows 95 alatt hajlandó elindulni. Ez bizonyos szempontból persze jó, hiszen így a program alapból támogatja a GL verziót, és ha nagyon őszinték akarunk lenni, a Hexen II bizony erre készült. Más szóval nem árt beszerezni egy 3Dfx-es kártyát, mert azzal a látvány lenyűgöző, nélküle viszont, hogy is fogalmazzak csak, nem túl meggyőző. Ez az állítás vonatkozik a sebességre is, azaz 3Dfx-szel 640x480-ban 16 millió színben szuper, gyorsítókártya nélkül szánalmas. A GL verzióhoz 32Mb RAM a minimum, gyorsítókártya nélkül viszont megelégszik 16Mb-tal is a program. Mindent összevetve a Hexen II hardware igénye igen magas, de cserébe nem mindennapi élményt nyújt a játék. Minden szempontból magasan kiemelkedik a hasonló jellegű alkotások közül, és az az érzésem kategóriájában sokáig nem fog legyőzőre találni.

Del

Warbirds2

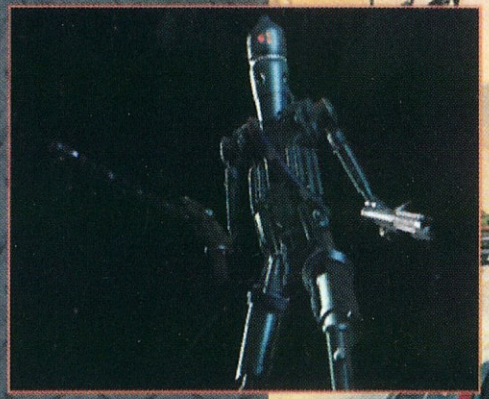
Repülőgép szimulátorokból tengert lehetne rekeszteni, második világháborús gépeket, és azok közötti összecsapásokat szimuláló programból is akad jópár, de ami még az Interneten keresztüli játékot is támogatja emellett, olyat csak egyet ismerek, ez pedig a Warbirds2. A program grafikai kivitelezése egyértelműen ezt a célt szolgálja. Mikor bármely más szimulátor ultra-realisztikus, textúrázott, árnyékolt vektorgrafikát használ, akkor a Warbirds 2 visszatér a jó öreg, egyszerű fillezett vektoros megoldáshoz, és ott is viszonylag egyszerű, nem túl sok poligonból felépülő repülőgépeket mozgat a képernyőn. Az egyes gépek jellegzetességei, mozgásuk szimulációja természetesen így elég élethű maradhatott, ebből nem kellett a program készítőinek faragniuk az elfogadható teljesítmény tartása érdekében. A táj kidolgozottsága szokatlan lehet a Comanche 2 által kínált minőséghez hozzászoktatott szemek számára. Poligontáj, poligonos tereptárgyakkal és még a repülőgép propellere is hasonló megoldással lett megjelenítve. A Warbirds 2-ben megtalálható minden fontosabb II. világháborús repülőgép, a különféle Messerschmidt típusoktól kezdve, a Spitfire-eken át minden. Az Internet által kínált összekapcsolódási lehetőség teszi lehetővé, hogy nagyobb formációk együtt repüljenek bevetésre, vagy akár többfős csapatok összemérjék erejüket a levegőben. A Warbirds2 használható offline üzemmódban is, ekkor a megszokott módon küldetéseket és gyakorlóbevetéseket játszhatunk végig. Ezek közül csak az utóbbiban láttam némi értelmet, hiszen normál (lokális gépeken futó) repülőgép szimulátorok között sokkal szebb grafikájúak is vannak. Az egyedüli játéknak csak akkor van értelme, ha egy csoportos bevetésre gyakorlunk. A Warbirds2 ajánlható minden Internet hozzáféréssel és megfelelő baráti körrel rendelkező szimulátor-rajongónak...

Charlie

7th Legion

Elkezdődött a nagy stratégiai hullám, egyre-másra jelennek meg a remek játékok, bizony nagyon nehéz lesz választani, hogy melyikkel szeretnénk játszani. A 7th Legions, mely a Microprose színeiben jelent meg és a szokásos futurisztikus beállítású Red Alert klónok közé tartozik. A feladatunk általában az ellenséges egységek kinyírására korlátozódik, de persze azért néha kapunk extra feladatokat is. Nagyon érdekes a pénzünk termelődése, hiszen nem bányásznunk kell, hanem a győzelmeink után kapunk megfelelő számú credit-et, így igencsak kapkodnunk kell magunkat, ha fejleszteni akarunk, hiszen ezt nem tehetjük meg úgy, hogy egy helyben ácsorgunk. Az egységekre nem lehet panaszunk, hiszen mindenféle dolog előfordul. A földi egységeknek, még valamennyire normális egységei vannak, melyek mindenféle tank mutációk, de a 7. légió csapatai aztán minden képzeletet felülmúló mech stílusú szerkezetek. A másik nagy érdekesség a játékban a kártyák, melyeket extra dolgokra használhatunk. A játékban előforduló 50 kártyával különféle fenomenális robbanások és egyéb huncutságok csalhatók elő. A játék grafikája a közepes szintet üti meg, reméljük a játékmenet ennél sokkal jobb lesz.

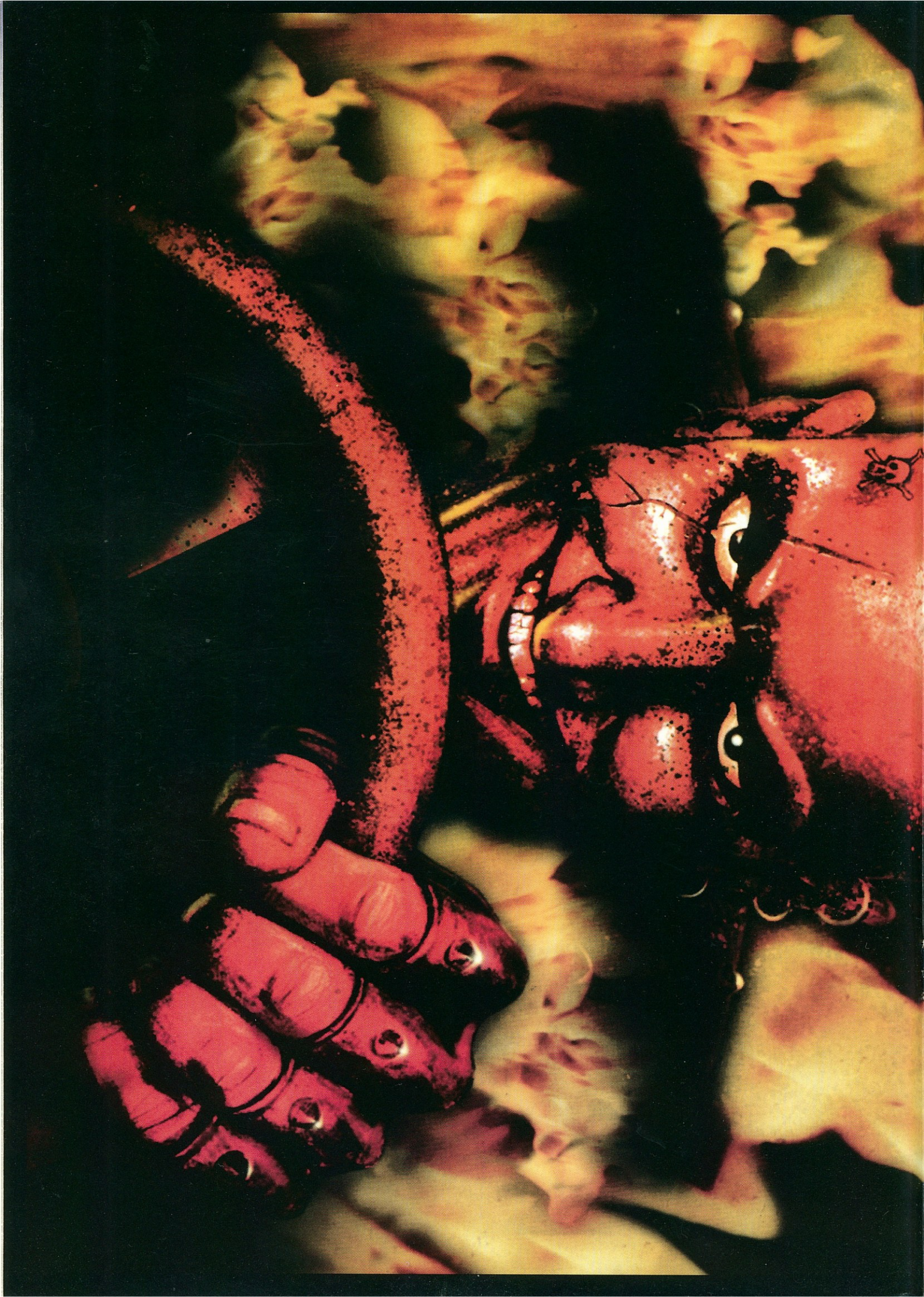
Bear™



TEEN
T
AGES 13+
CONTENT RATED BY
ESRB

A SINISTER NEW FIGURE ARISES FROM THE EMPIRE.

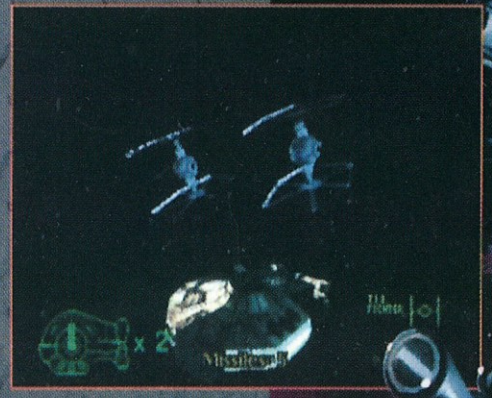
LUCAS Arts



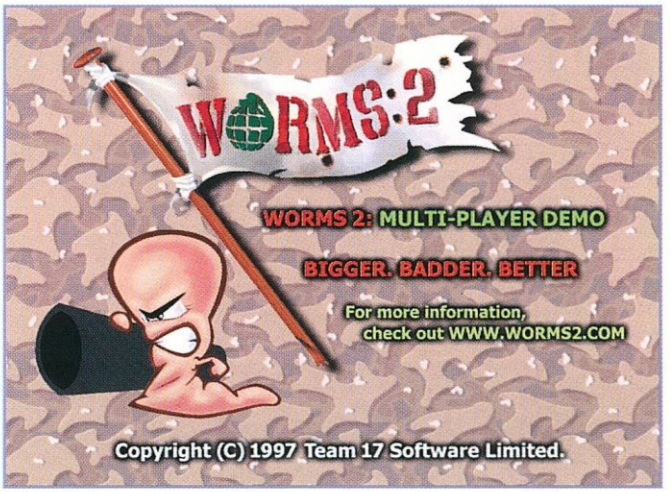
LucasArts Entertainment Company Presents

STAR WARS®

SHADOWS OF THE EMPIRE™



Worms 2



Igen, nem csalás és nem ámítás. Minden idők legharciasabb kukacai visszatértek. Nagyobbak, rosszabbak és sokkal... kukacosabbak. A Team 17 talán leghíresebb figurái ismét a PC-s képernyők meghódítására törekednek. Az első rész sikerén felbuzdulva a cég tavaly ilyenkor elhatározta, hogy ha a fene fenét eszik is, a kukacoknak tovább kell lépniük. Tudták, hogy megcsinálták a világ egyik legjobb többjátékos programját, de azért voltak még hiányosságok. Talán az amerikaiak voltak azok, akik a legtöbbet kritizálták a programot. Bántotta a csőrüket, hogy egy játék ilyen szegényes grafikával sikert arathat, mikor az ő csillogó-villogó gagyi játékaik sorra buknak meg. A programozók szerencsére nem sértődős fajta, megfogadták a kritikusok intelmeit. A felbontás SVGA-ra változott és a kukacok méretei is jelentős mértékben növekedtek. Az egész játék kezd egy rajzfilmre hasonlítani. Így akarják elérni, hogy olyanok is elővegyék a Worms 2-t, akik eddig a szegényes grafika miatt mondtak le a játékról.

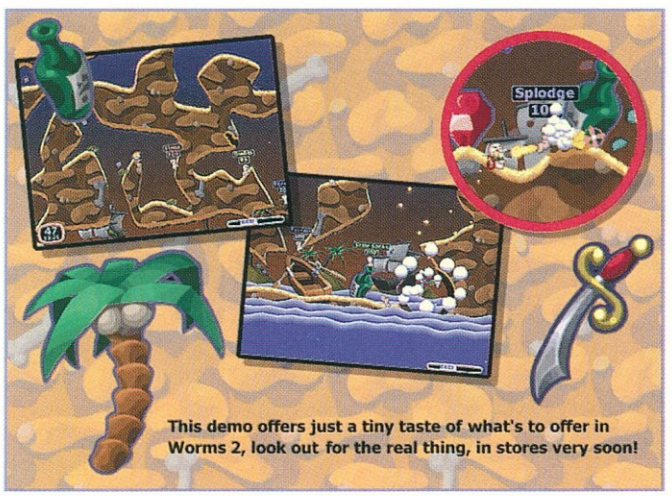
A Worms 2-t is elérte a Windows végzete, ezért csak Win 95 alatt hajlandó elindulni. Az ajánlott konfiguráció ennek megfelelően kissé módosult ugyan, de azt hiszem, hogy a Pentium 100-as és 16 MB RAM manapság már alapkategóriának számít.

A folytatásoknak megvan az a nagy problémájuk, hogy a grafikai fejlődésen kívül szinte semmi újat nem tudnak felmutatni. Még jó, hogy a Worms 2-ben ez egészen másképp van. Rögtön az elején meg kell említenem a hangot és a zenét. Szerintem egy játék hangulatát alapjaiban határozza meg, hogy milyen a zenei aláfestés. Nos ezen a téren a Worms 2-nek nincs szégyenkeznivalója. Szinte sajnálom azokat a szerencsétlen kis kukacokat, akik az életerejük elfogytával bye-bye kiáltással búcsúznak tőlünk. Sebaj, majd legközelebb jobban vigyázunk rájuk.

Egy ilyen típusú játéknál a legfontosabb dolog a fegyverek kiválasztása. Az első rész megjelenése után Interneten keresztül rengeteg javaslatot kaptak a programozók, hogy milyen fegyvereket rakjanak be a következő részbe. Ezek egy részét bele is suvasztották, de állításuk szerint van még elegendő gyilkoló szerszám a tarsolyukban legalább két folytatásra. Most nem akarok nagy hülyeségeket írni, hiszen nem mélyedtem el igazán az első résszel, tehát nem tudhatom, hogy melyik az új fegyver és melyik nem. Nekem speciel a legjobban a birka tetszett, mely össze-vissza pattog a képernyőn és távirányítással felrobbantható. Na ennyit az állatok jogairól. Mindenkinek jó szórakozást kívánok a programhoz és ne kíméld még a legjobb barátodat sem.

A játék még nincs kész, de a karácsonyi megjelenés biztosra vehető.

Mocsy



Blupi

Már akkor elkezdtem gyanakodni, amikor megláttam a játék címét. Ilyen elnevezéssel nem lehet tisztességes egy program. Hát még amikor megláttam azokat a tojásokat. Mi ez? kérdeztem magamtól és az előítéleteim

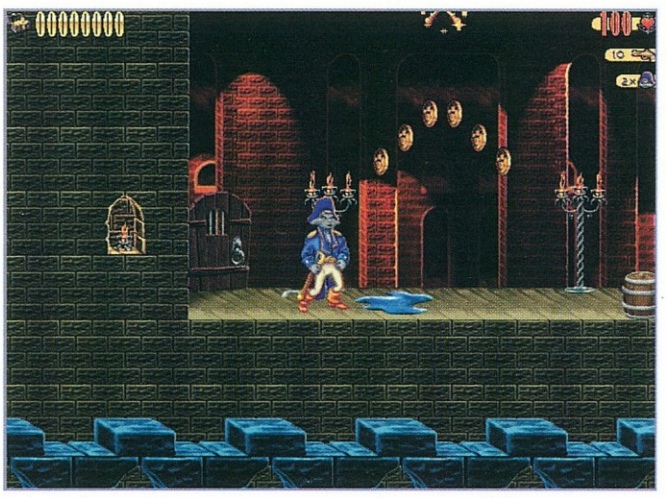
kezdtek ismét működésbe lépni. Miért kell pont nekem kifognom ezt a marhaságot? Aztán elkezdtem vele játszani és néhány perc után tudtam, hogy menthetetlenül elvesztem. Rájöttem, hogy ez egy gyerekeknek készült Settlers, mely még az idősebb korosztályt is rabul ejti. Valami fantasztikusan aranyos az egész játék és ami a legfontosabb, eszméletlenül játszható. Néhány perc alatt meg lehet ismerkedni a játék irányításával és onnantól kezdve már csak a játékra kell odafigyelnünk. A Blupi-k bolygóját egy idegen lény fenyegeti, aki magának akar minden hatalmat. Nem számolt azonban a Blupi-k

ellenállásával. A természeti erőforrásokat felhasználva a Blupi-k ravasz csapdákkal megakadályozzák a gonosz robotok terjeszkedését. A fából hidat és hajót tudnak többek között építeni, így kelhetnek át egyik szigetről a másikra. A virágokból meg dinamitot lehet csinálni. Annak csak az a hátránya, hogy a használóját is a levegőbe repíti. A robbanószerkezetek továbbfejlesztett változata a detonátor. Az aktiválás után csak 10 másodperccel fog felrobbanni, tehát van elég idő a menekülésre. Az önfuttató demo-ban meg láttam egy hatalmas erdőtüzet, amit csak egy bizonyos védőpáncélban lehet túlélni. Egyszóval teljesen elvarázsolt a program. Van egy olyan érzésem, hogy néhány küldetést le fogok játszani ebből a gyöngyszemből. Mindenkinek melegen ajánlom.

Mocsy

Claw

Az Aladdin megjelenése előtt nem nagyon szerettem a platform játékokat. Az a játék viszont teljesen lenyűgözött, sőt segített leküzdeni az arcade játékok iránt érzett ellenszenvemet. Rájöttem, hogy kell az ilyen stílus is. Azóta nem hagyok ki egy ilyen stílusú



színvonalas játékot sem. A Claw egy kétpályás demo, melyben a főszereplő kalózkapitányt kell keresztülvezetni az ellenségekkel megpakolt pályákon. Látvány szempontjából kimagasló a Claw. Csak Windows alatt hajlandó futni, de ebből semmit sem lehet észrevenni. Maga a program rendkívül hasonlít az Aladdin-hoz. Itt is tudunk ugrani, van kétféle fegyverünk, sőt még speciális tárgyakat is felszedhetünk. A pályákon elszórva találhatunk extrákat, ilyen például a dinamit és a varázslövedék. Ez az első két szint éppen megfelelő nehézségű. Nem lehet rajtuk egyszerűen végigrohanni, de nem is utáljuk meg az első két percben. A főszereplő animációja elképesztően gyönyörű, ajánlom mindenki figyelmébe azt, amikor egy veszélyes hely szélén egyensúlyoz.

A végső verzió 14 hatalmas szintből fog állni, mely rengeteg pályára van osztva. Kb. 40 ellenséggel kerülhetünk közelebbi ismeretségbe, s ezek között ott vannak a szintek végén terpeszkedő főellenségek is. Azok akik végigcsinálják a szinteket, nemcsak egy "Ügyes voltál" feliratot kapnak, több mint 20 perc rajzfilmszerű animáció lesz a jutalmuk.

Érdemes tehát küzdeni. A Claw-t egyébként a Monolith gárda csinálja. Őket a Blood-ból ismerhetjük. Szerencsére most egy egészen más stílust próbáltak meg utánozni, ezzel szerintem sokkal nagyobb sikert fognak elérni.

Mocsy

ATI hírek

Az ATI számos érdekes újdonságot hozott ki mostanában, ezeket szeretném bemutatni. Természetesen az első helyen az új ATI 3D RAGE PRO nevű 3D gyorsítóchip van, mely rengeteg újítást tartalmaz. Első helyen említeném a 133 MHz-es AGP 2* technika alkalmazását, mellyel kiváló grafikus teljesítmény érhető el. Az ATI beépített az Intel által ajánlott AGP texturing funkciót is, mely révén egy 4 MB-os kártyán levő on-board memória mellett a PC saját

memóriájából akár 20 mega is megcímezhető textúra memóriának. Mivel az ATI 3D RAGE PRo elég gyors ehhez, így képes az AGP texturing-gal közvetlenül a PC memóriájában levő textúrákat is használni. Az eddigi AGP megoldások ezzel szemben még a Local Texturing-et használják, ahol először a PC memóriájából a frame buffer-be be kell tölteni a textúrát. Nem véletlen, hogy olyan neves PC-gyártók mint a Compaq (Presario 4840 és 4850) vagy a Dell ezt a chip-et választották legújabb, házi felhasználásra szánt P II-es csúcsgépeikbe alaplapra integrált grafikus gyorsítónak. Az ATI 3D RAGE PRO minden grafikus területen kiemelkedően magas teljesítményt nyújt. 3D-ben támogat minden fontosabb, a játékok által kihasználható funkciót, és emellett intenzív 2D gyorsítást is végez. A chip legfontosabb újításának mégsem ezt tartják, hanem a DVD lejátszás hardveres támogatását. Számos igen számításigényes művelet végrehajtását átveszi a Pentium II processzortól a DVD/MPEG-2 lejátszás során. A chip támogatja a motion compensating technikát, ezzel éri el azt, hogy egy Pentium II processzorral karöltve teljes képernyős, 30 frame/sec DVD lejátszás lehetséges (MMX-es) tisztán software-es úton. A DVD-lejátszást támogató funkciók a következők: horizontális és vertikális video scaling, de-interlace filter, video on graphics overlay,... Az új, 3D RAGE PRO chip mellett az ATI kifejlesztette az ImpacTV 2 chip-et is, mely lehetővé teszi kiváló minőségű PAL és NTSC kép kivitelét TV-re, így már nincs akadálya egy PC alapú házimozi rendszernek. A 3D RAGE PRO az ATI XPERTPlay AGPés XPERTWork AGP kártyákon található meg. Ezek 4 illetve 8 megás változatban kaphatók (100 MHz-en ketyegő SGRAM-mal), a 230 MHz-es RAMDAC integrálva

van a chip-be, így akár 1600x1200 felbontást is elbír 85 Hz-cel. A kártyákhoz minden fontosabb drivert mellékelnek, mint pl. DirectX, OpenGL, QuickDraw 3D, és Intel fejlesztésű AGP-t támogató VxD driver.

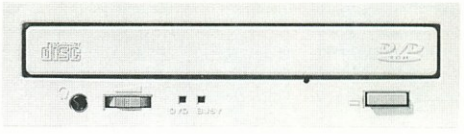
Nomai 680.RW

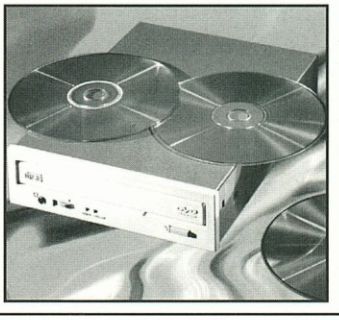
Korábban már írtunk az újraírható CD drive-okról, de egy kicsit leült a téma. Talán ebben hoz egy kis változást a Nomai cég, 680.RW drive-ja. Ez egy standard CD-RW drive, azaz képes sima CD olvasásra, sima CD egyszeri megírására, illetve

újraírható CD-re történő írásra. Normál CD írásánál 2-szeres sebességet tud, és 6-szoros sebességgel olvas, és CD-RW-knél is ez az adatpár érvényes. Átlagos elérési ideje kicsit magasabb mint egy korszerű, sokszoros sebességű CD-ROM olvasóé, de ez talán elfogadható, a plusz funkciók miatt. A drive létezik minden fontosabb kivitelben, azaz külső/belső, parallel/SCSI/IDE és ezek megfelelő kombinációiban egyaránt. A drive-hoz adják az Easy CD Pro-t és az Adaptec által kifejlesztett DirectCD software-eket.

Hitachi GD 2000 DVD lejátszó

Már számos DVD-lejátszóról írtunk, így nem szerettem volna kihagyni a nemrég kihozott GD-2000-et a sorból. Ez már az új korok szelei szerint 2-szeres sebességű DVD lejátszó, ami minden teljesítményét leíró paraméterben meglátszik, az előző generációs DVD lejátszókkal összehasonlítva. A jellemzői a következők: 2-szeres sebességű DVD és 20-szoros sebességű CD-ROM lejátszás. Az átlagos elérési idők igen kiváló értékek: DVD-nél 155 ms, míg normál CD-ROM-ok esetében mindössze 100 ms, ami igen jónak mondható, a ma megszokott 150 ms körül mozgó értékekkel összehasonlítva. A drive képes az összes DVD formátum olvasására, 4.7 GB-tól egészen 17 GB-ig. A korábbi DVD drive-ok problémáját, miszerint nem olvasták a CD-RW lemezeket, megoldották, már ezek is fenn vannak a palettán. Végül egy dolgot kell még megemlítenem: a GD 2000 a CAV technológiát használja annak kiküszöbölésére, hogy a lemez belső, illetve perem része között ne legyen eltérés olvasási sebességben.



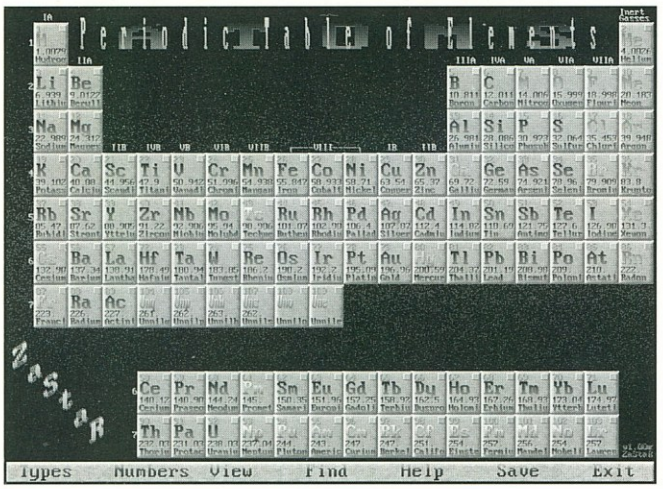


Charlie

Utility csokor

Atoms

Igen látványos bemutató program a periódusos rendszer szemléltetésére, érdekes 3D-s atomszerkezet megjelenítéssel. A program bebizonyítja, hogy egy ilyen száraz témáról is lehet úgy programot alkotni, hogy az a közönséges halandónak is



élvezet legyen. Olyan jellemzőket is felsorol a program, melyek nem biztos, hogy érdekelhetnek mindenkit (pl. atomsúly), de mindenképpen hasznos a teljesnek mondható adatbázis. Sajnos a feliratok angol nyelvűek, de azért így is nagyon használható a dolog.

Mindezek mellett persze a tanításban sem utolsó dolog, nagyon látványos a program.

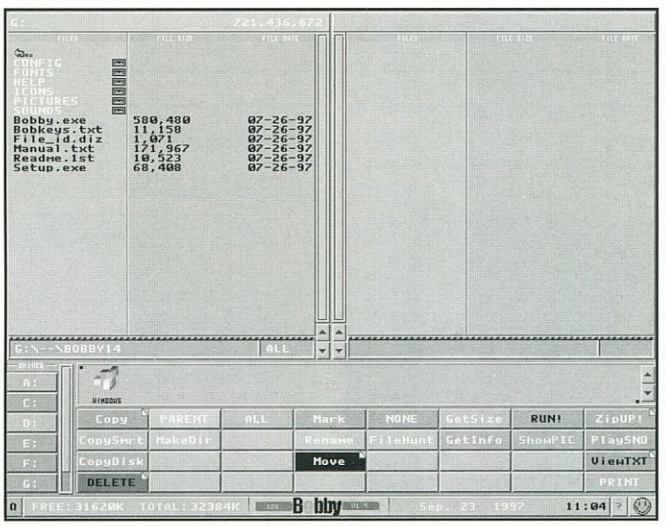
Bclock IO

Az egyik legbulibb program amivel mostanában találkoztam. Mindössze egy óráról van szó, azonban ez a vekker egy kicsit másképp, bineárisan méri az időt. Ha jól megfigyeljük a programot, akkor hamar rá fogunk jönni a mérés mikéntjére, de persze a tanult kollegáknak nem okozhat gondot.

Sajnos ennek ellenére a gyakorlati felhasználása a programnak igen csekély, leszámítva a demonstrációs célokat.

Bobby

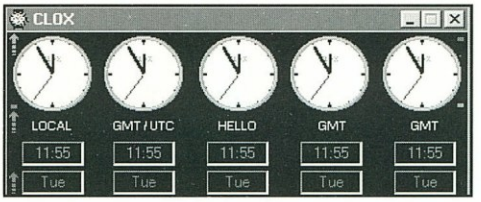
Bobby barátunkkal már találkoztunk, azonban itt egy újabb verzió a remek file másolóból. Egyébiránt Bobby a jobb minőségű programok közé tartozik, szinte mindent megtaláluk benne amire szükségünk lehet. A grafika



egyébként nagyon hasonlít az Amigán már megismert szerkezetre, nem tartom elképzelhetetlennek, hogy volt egy Amiga a fejlesztők közelében.

Clox

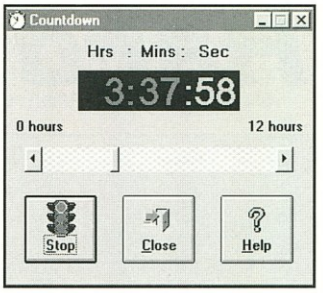
Egyszerre több időzónára beállítható óra. Nagyon hasznos lehet sok esetben,



melyek most természetesen nem jutnak az eszembe. Azonban lássuk be igazából eléggé haszontalan dologról van szó, hiszen ki a fene fog egyszerre 5 órát figyelni.

DeskGood

Valóban remek dolgokat tartalmaz ez a desktop utility csomag. Van itt a naptártól kezdve a jegyzetfüzetig minden. Tipikusan azok a dolgok kerültek összegyűjtésre itt, melyeket nem biztos hogy nap mint nap használni fogunk, de ettől függetlenül nem árt ha a kezünk ügyében vannak ezek



a kis hasznos programok. Márpedig tényleg a kezünk ügyébe kerülnek, hiszen az alkalmazott taskbar-os megoldás ideális a programok gyors elérése és

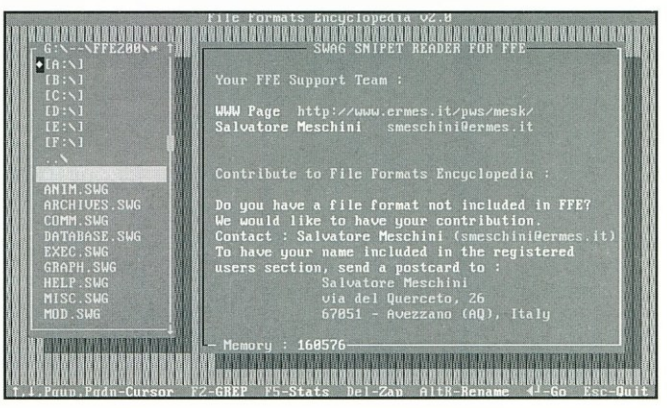
a használhatóság szempontjából.

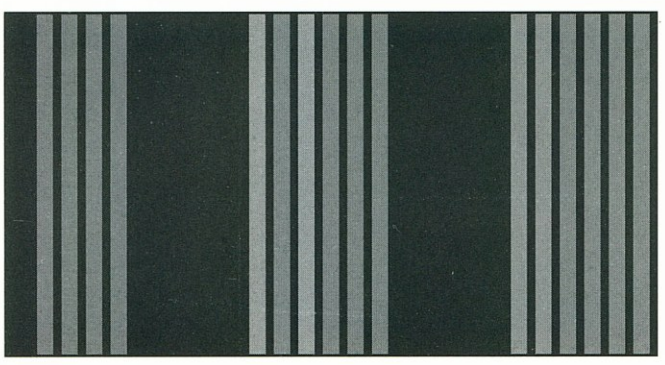
File Format Enciklopedia

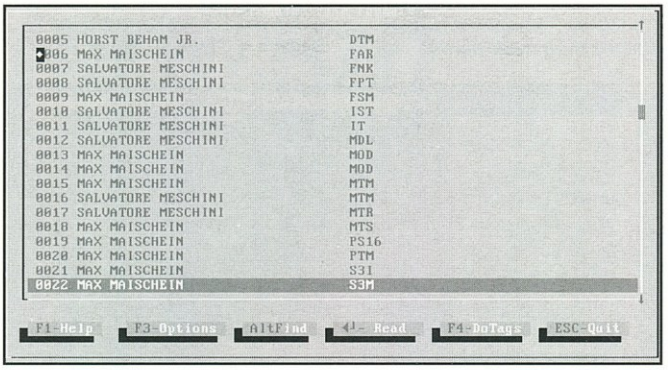
A programozóknak és egyáltalán mindenkinek nagyon jól jöhet ez az enciklopédia, melyben rengeteg file típust találhatunk meg a definíciójával együtt.

A rengeteget szó szerint kell értenünk, hiszen több mint 300 formátum van letárolva ebben a furcsa enciklopédiában. A használt területek a következők: grafika, hang, kommunikáció, animációk, modulok, szövegek, adatbázisok, futtatható alkalmazások és még sok más.

Természetesen a definícióban byte-ra pontosan le van írva minden a file



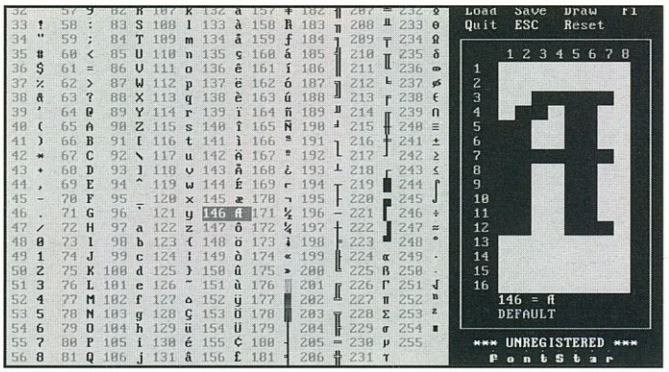




típusról, így tényleg használhatónak tűnik a dolog.

Fontstudio

Bitmap-os fontjaink editálására alkalmas program. Valahogy a régi időkre



emlékeztet amikor még a +4 billentyűzete fölé görnyedve rajzolgattuk át a karaktereket az éppen aktuális ökörség megvalósítására.

Persze ezek az idők elmúltak, de a program úgy látszik maradt. E lekicsinylő, vagy akár felmagasztaló írás miatt persze nem kell megijedni igenis egy nagyon használható programmal van dolgunk, tessék használni.

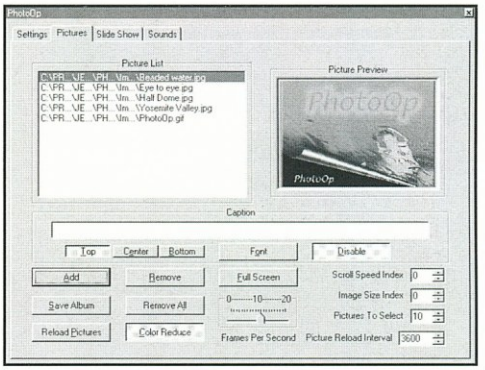
GifGear2

Animációk (AVI file-ok) szétkockázására és összerakására szolgáló remek kis progi. Nagyon poén szerintem, hogy a homogénnek látszó AVI file a tekintetünk előtt esik szét atomjaira, helyesebben kockáira. Az is remek ilyenkor, hogy szabadon editálhatjuk az AVI tartalmát, hiszen a kockákat úgy rendezgetjük, ahogy nekünk tetszik. Az már csak a végső pozitívum, hogy az elkészült remekművet ki is tudjuk menteni a megszokott anim formátumunkban. Ismerkedésnek sem utolsó a program, de hamar rászokhatunk a használatára is hiszen remek az alkotás.

Offsite

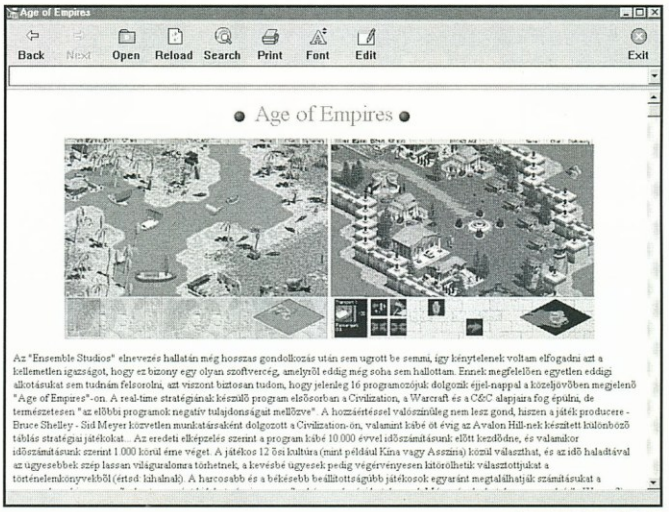
WEB nézegető, mely csak a wincsinkről tud WWW oldalakat töltögetni, de viszont villámgyors. Igen hasznosnak találom a dolgot, hiszen előfordulhat, hogy egy minket érdeklő WWW site-ot egy az egyben lekapunk, vagy éppen a saját oldalainkat szeretnénk megnézegetni egy komolyabb és persze jóval lassabb WEB nézegető nélkül.

Persze azért nem fenékig tejfel a dolog, hiszen az animációk és hangok (meg gondolom a komolyabb WEB alkotóelemek) használatát nem támogatja a program. Ha ezt is tudná, akkor mondjuk bátran ajánlhatnám az E3 CD WWW oldalainak nézegetésére.



PhotoOp

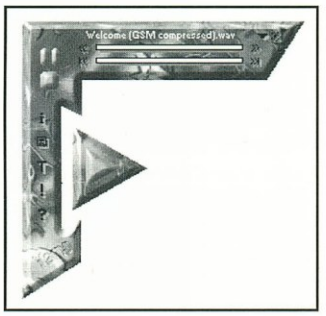
Reprezentációszerűen tudunk képeket és hangokat megjeleníteni némi szöveg kíséretében. Nem tudtam eldönteni, hogy pusztán screen saver-rel van dolgom, vagy tényleg egy komolyabb bemutatásra tervezték a programot. Mindenesetre arra kiválóan alkalmas, hogy a fent felsoroltakat megmozgassa, megszólaltassa, mely főleg csak az esztétikai élményünket fogja növelni.



Nagyon érdekes egyébként, hogy a SEA-t tartják a mai napig a legjobb képnézegetőnek, attól függetlenül, hogy sorban jelennek meg a csodálatosabbnál csodálatosabb W95-ös nézegetők. Ez valószínűleg a Sea korrektségéből és elég tűrhető kezelői felületéből adódik. Sajnos azonban az ő napjai is meg vannak számlálva, hiszen a W95 alatt senki nem fog használni egy DOS-os képnézegetőt.

Yamp

A legdesignosabb címet kiérdemlő lejátszó program. Egészen meglepő a találkozás a lejátszóval, bár azt tényleg meg kell hagyni, hogy combosabb gép kell hozzá,

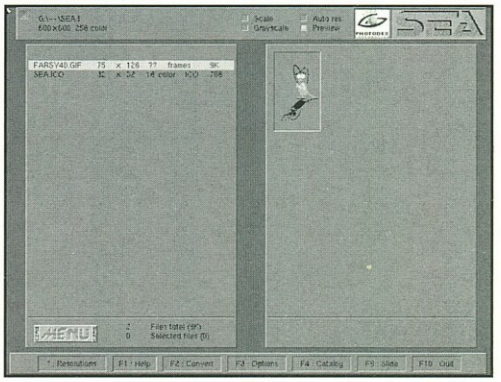


hogy jól tudjuk mozgatni a grafikát.

Bear™

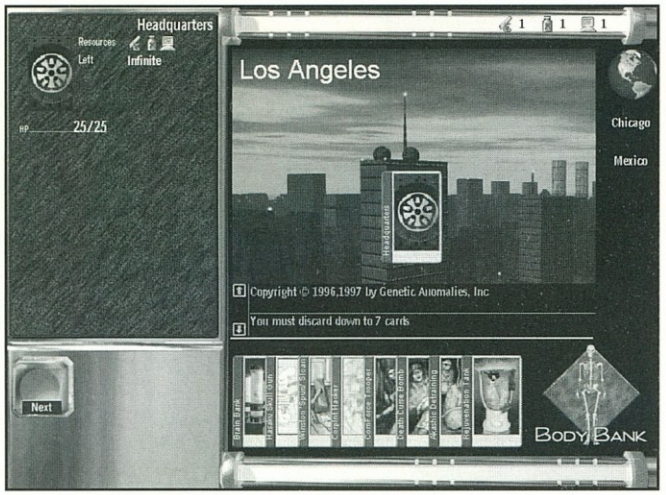
Sea 1.3

Az ismert legjobb DOS-os képnézegető utolsó verziója. Az utolsó persze itt nem azt jelenti, hogy nem lesz több DOS-os verziója a programnak.

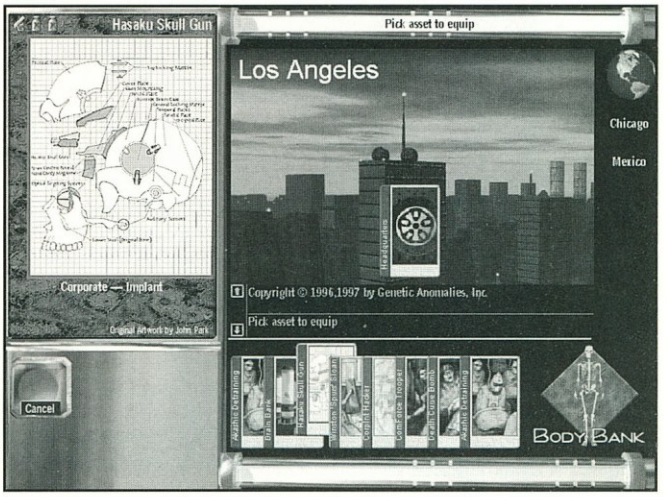


Chron X

Na ezzel a Chron X-szel aztán tényleg bevásároltam. A mostanában oly divatos kártyajátékok már mindenkit megfertőztek a szerkesztőségben. Szerencsére Csongor és én megőriztük az



immunitásunkat, de nem hiszem hogy sokáig bírnánk. Ami esténként a szerkesztőségben folyik, az már kész téboly. Mást sem lehet hallani, mint hogy "elforgatok egy szigetet, aztán ráfordítok két fekete manát és benyomok az arcába egy villámot". Néha komolyan mondom már kezd idegesíteni a dolog, pedig elég jó az alkalmazkodási skill-em. Most pedig megkaptam implanttal meg áramkörökkel, amihez még csak nem is tesztelésre a világ első Internetes kártyajátékát. Ráadásul nem is fantasy, hanem valami jövőben játszódó techno baromság. Jönnek itt nekem majd mindenféle bio-



konyítok. Nem jósolok túl nagy jövőt egy ilyen játéknak, hiszen a Magic már szinte teljesen meghódította a világot. Meg aztán ez az Internet dolog. Szerintem a kártyázásban egyetlen jó dolog van, összehozza a játékosokat. Én nem szeretem ezt a játékot, de az őrültek (Lily, Bear, Sakman) esküsznek rá, hogy baromi jó összejönni és kártyázni egy hatalmasat. Én ezt meg is értem, de azt már nem tudnám megcsinálni, hogy ülök egy gép előtt és a világ másik részén ülő figurát verem meg ebben a játékban. Bár a fene tudja, lehet hogy van olyan akinek pont ez fog tetszeni. A játék kézikönyve nélkül igazából nem fogunk tudni játszani a játékkal, de bármikor letölthető a kiadó home page-éről. Sok szórakozást kívánok a kártyafanatikusoknak ehhez a programhoz, én inkább maradok a hagyományos számítógép játékoknál.

Mocsy

Carmageddon: The Splat Pack

Igen, igen. Nem sokkal a hihetetlenül morbid, végletekig brutális, őrült, gyilkos, száguldozós, mániákus öldökléses Carmageddon után üzenetet kaptunk a jövőből. Kb. így szól: Te, Tí. Má' csináljuk a Carmageddon egy továbbfejlesztet változatát. Teszteld le és mondd el a nagyvilágnak milyen. A rossz részeket hagyd ki. Aláírás: netudd ki".

Hát, köszönöm. Ígérem, nem mondok semmi rosszat róla.... DE NEM IS LEHET !!!

Ha valami lehet még őrültebb, véresebb, brutálisabb, morbidabb, mint a Carmageddon, az csak a Carmageddon: Splat Pack lehet. És ez így is van. A Splat Pack a Carmageddon MÉGEBB

változata. Mindent felfokoztak benne. Kezdjük azzal, hogy alapból támogatja a 3dfx-et (remélhetőleg min. 30 fps vagy több). Ez elég jelentős előrelépés grafikailag. A hangulat az maradt a régi, de mivel azzal korábban sem volt gond, az csúcs ! Új pályák -

pontosan 18 -, új helyszínek - pl. a POKOL -, új autók és ellenségek - eléggé meglepődtem, amikor a demo azzal kezdődött, hogy egy KAMION beletrallalázott a képembe. Természetesen a Hawk-ot és a Red Eagle-t sem kerülte el a változás szele. A Hawk Hawk DeLuxe lett, a Red Eagle pedig Red Eagle 2 - ezek a kezdő autók. Növelték a sebességet és az autók mozgásának élethűségét. Ezzel párhuzamosan természetesen nőtt a hardware igény is. A P90-es proci a minimum maradt, ami gyakorlatilag azt jelenti, hogy P100-zal és egy jó videokártyával jól játszható 320x200-on. Természetesen már egy emberesebb proci és 32 MB Ram szükségeltetik az SVGA-hoz. A 8 MB rammal rendelkezők sürgősen vásároljanak be még 8-at, mert sajnos csak 16 MB-on indul el alapból.

Mindezek ellenére (??)... mondom a hardware igények ellenére is egy szuper jó "folytatás" lett Splat Pack. Nem lehet kihagyni.

Cybercrusher, megakiller
Mr.T.

Ignition

Nyugodtan mondhatom, hogy ez megint egy jó hónap! Egy csomó autós programot van szerencsém tesztelni, ráadásul az egyiket sem kell porig aláznom. Nem rossz!

Az Ignition ötlete abszolút nem új keletű, de mégis a stílusba egy kis újítást hozott. Megmagyarázom. Az Ignition egyfajta Super Cars jellegű program - amiből sokáig nem volt normális PC-re, és az utóbbi időben ez szerintem már a negyedik ami jó mókát ígér - egy kis csavarással. Ez persze nem azt jelenti, hogy belső nézetből is lehet vele száguldozni. De pontosan a nézet az, ahol a kutya el van ásva. Csavarodik, tekeredik, forog, változik... szóval nem egyszerű. Szerintem olyan jelentőségű változás, mint mondjuk az akció-kaland játékok között az Alone in the Dark volt.

Természetesen nem csak ez ami miatt más mint a többi. Jók az autók, a pályák, a hangok... Nézzük a pályákat. A pályák nem mezei, síkban elrendezett pályák. A nézet az sík, de az autók már térben mozognak. Ez talán komplikáltabban hangzik, mint amilyen valójában. Annyit jelent - az előbbi mondat -, hogy van olyan pl. hogy egy vízesés fölött kell átugratni. Nincs nagy térérzete, de nem is erről szól. Lezuhanhatunk egy szakadékba, száguldhatunk hegyi szerpentinen...

Az autók őrültek. Rendőrautó, ilyen autó, olyan autó. De az biztos, ha kijön a végleges változat, akkor én ISKOLABUSSZAL fogok versenyezni. Szinte látom a lelki szemeim előtt, ahogy ülök a kormány mögött, tekergetem jobbra-balra. Minden kanyarban megrántom a kéziféket, a busz kifarol, de a kompresszornak köszönhetően kipörögnek a kerekek... a gyerekek sikítoznak... de tudják, MINDEN NAP ERRE KELL MENNI AZ ISKOLÁBA!

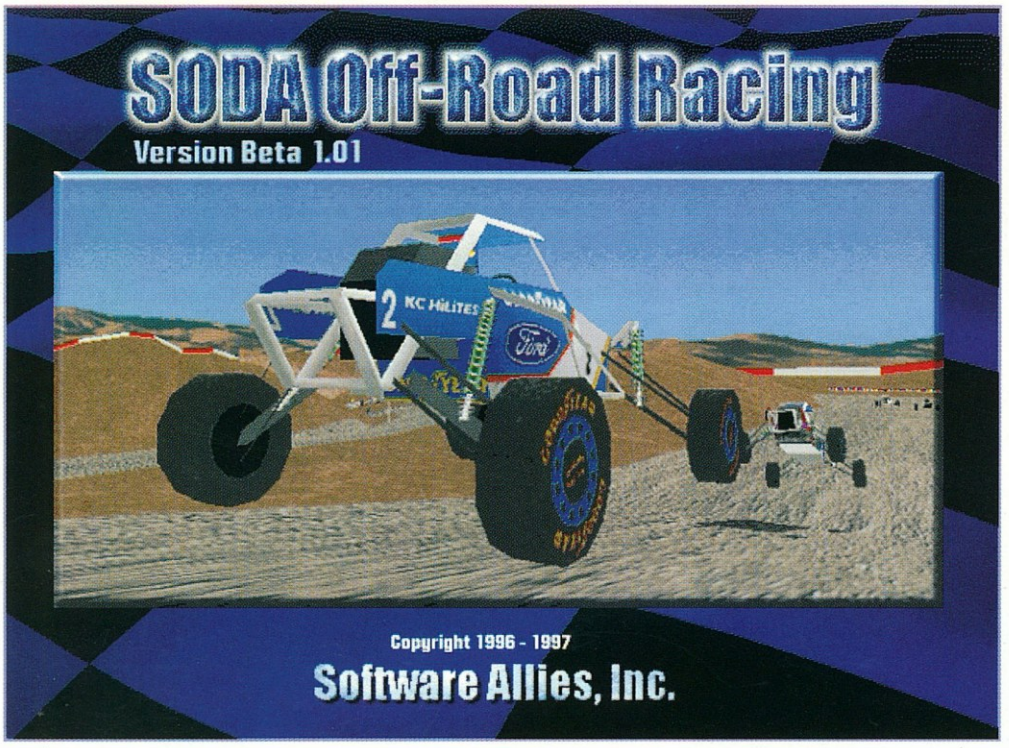
A nézet az amit egy kicsit szokni kell. De pontosan ez is az, ami annyira feldobja az egészet - az előbbiekben felsoroltakon kívül. Az autót minden oldaláról láthatjuk. Kanyarokban kidobja a farát... Tényleg olyan jó kis őrület.

A mai időkben - amikor MMX 233-ak, meg Klammath 266-osok 32 MB SDRAM-okkal kart karba öltve, Vudu 3dfx-eket hajszolva "fékeveszetten rohangálnak az utcákon" - jó hírnek számít szerintem, hogy P100-on, jó videokártyával és 16 MB rammal az Ignition teljesen szépen játszható 640x480-as felbontáson is. A megszokottakhoz híven Win 95 alatt. Ez azért nem semmi. Remélem azért egy darabig még nem szalad el a ló a lusta programozókkal.

Szóval, én azt mondom, hogy az Ignition egy nagyon kis kellemes, aranyos játék amivel le lehet ülni és szórakozni... csak úgy, a poén kedvéért. Ilyen azért kevés készül manapság. Lara Croftnál menthetetlenül beleélem magam a szerepébe és egy két meglepetésnél én is majd begittelek. A Need for Speed 2-ben pedig néha elszabadulnak az indulatok - és felbőg a billentyűzetem (szegénykét le kell cserélnem, néha 1-2 gomb nem akar működni) - amikor valamelyik ellenfél egy jó csellel megelőz és átveszi a vezető pozíciót. Az Ignition egy olyan leülős és csak játszogatós program. Ezért olyan JÓ!

Mr.T.

Soda Off-Road Racing



Íme az utolsónak tesztelt program a CD-Gurus, rám kiosztott, autós programok közül. A maga stílusában szerintem ez még egyedülálló program. Talán tereprally-krossz, vagy mi. Jó hír, hogy a Sierra forgalmazza és a Papyrus Design is segített a fejlesztések során. Már maga a Papyrus garanciát jelent a jó minőségre és a maximális élethűségre (jó példa a Nascar). Szerintem a Sierra sem adná a nevét valami vacakhoz. Na, nézzük a programot... vagyis a demoját.

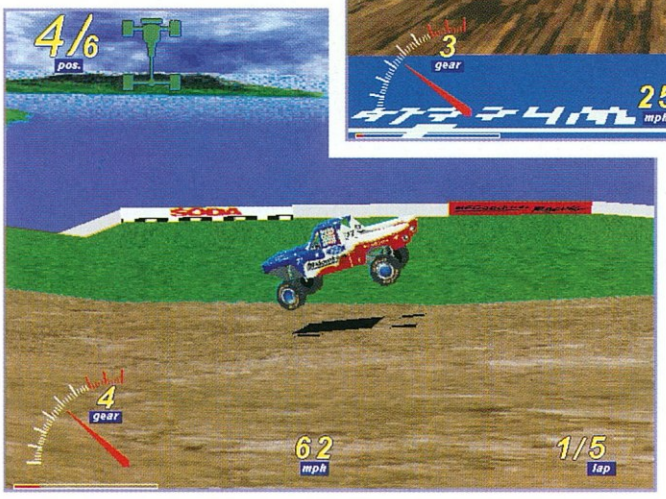
A demo csak az alap funkciókat kezeli, úgy mint egy játékos opció, egy autó, egy pálya. Mondjuk, ez is bőven elég ahhoz, hogy képet kapjunk a programról. A programot már a demoban is elég jól testre lehet szabni - grafika, hang, irányítás... -, és a nem túl hosszú procedúra után ki is választhatjuk az egy lehetséges autót - ez azért túlzás, inkább egy bukókeret kerekekkel és motorral -, hozzá egy fényezési mintát. Ha megvan, válasszuk ki az egy adott pályát és hajrá ! Már most hangsúlyozom, hogy ha valakinek nem igazán megy az irányítás, ne lepődjön meg. Ez egy olyan program, ahol az irányítható játék véget rosszabbik esetben joystickot, jobbik esetben kormányt pedálokkal javasolnak a készítők. Billentyűzettel az irányítás nem is annyira bajos, inkább a gáz adagolása. Mivel a pedálokkal elég jól lehet adagolni a gázt, a program iszonyatosan jól játszható lenne. Sajnos a billentyűzetnél a gomboknak csak két állásuk van, lenyomva és felengedve - azt hiszem, mindenki így használja. Épp ez az oka, hogy nagyon beteg a játék billentyűzetről játszva. Gomb le, teli gáz, murva, kis kanyar, far kidob. Itt használni kell a gáz - értem, gázpedállal a karburátorba, injektorba juttatott benzin mennyiségét - adagolását. Billentyűzet esetén nagyon fürge és óvatos kormánymozdulatok kellenek, amik nem sokáig tarthatók és pillanatról pillanatra elveszik a jól megérdemelt helyezés. Ez elég idegesítő. Szóval ehhez 'biza kormány kell!

A program természetesen nem rossz. Sőt, nagyon is élethű. Ez egy jó szimulátor. Nagyon jókat lehetne vele versenyezni kormánnyal. Joystickkal sem rossz, de a kormány az igazi. Jó a pálya, élethű a mozgatás, meg alapjában véve minden. Egy ilyen autó tényleg ennyire érzékeny lehet. Ne feledjük min. 400 LE jut max. 400-500 kg-ra. Ez egy állat! A programozók tényleg nagyon profi munkát végeztek. Sokkal játszhatóbb mint a Nascar, már a verseny rövid lefolyása miatt is. Az eddigi terepjáró "szimulátorok" meg Monster Truckos hülyeségek elbújhatnak mögötte.

Hardverilag sincs nagyon elszállva. Win 95 alatt P100 és 16 MB Ram lehetővé teszi a 320x200-as felbontás maximális kihasználását. Szerintem 166-on pedig tökéletesen megy SVGA-ban. Ez nem olyan vészes. Igazán kíváncsi vagyok a végleges verzióra.

Addig is a Jedi Knight legyen veletek...

Mr.T.



Need for Speed 2 SE

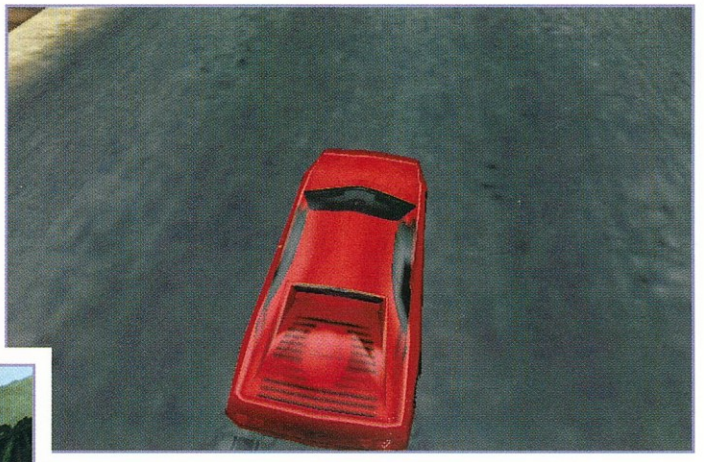
Lehetséges, hogy néhányan felhördülnek, hogy miért is a Mr.T. írja az NFS 2 SE cikket, hiszen olyan elfogult, és nincs olyan nagy gyakorlata a 3DFx-szel kapcsolatban, mint Tsongornak, a cipőkirálynak. Hát sorry, hogy engem fogtatok megint ki! Ez van. Végig kell szenvednetek magatokat egy oldalon keresztül, és végig azt kell olvasnotok, hogy bazi jó az NFS 2 SE. Miért ? Mert ez így van.

Személy szerint én nagyon szeretem az NFS 2-t is, de most már teljesen világossá vált előttem, hogy hamarosan be kell ruháznom egy Vuduba. Nem amolyan vallási őrültre gondoltam, hanem arra a bizonyos kártyára. Szóval NFS 2 SE.

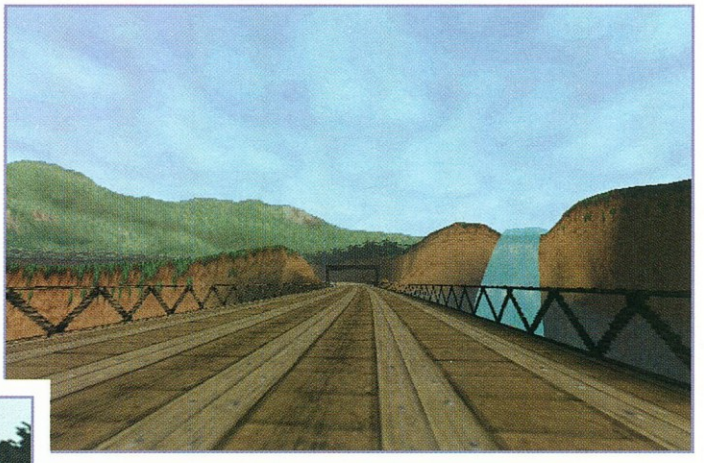
A tavasszal írtakhoz tulajdonképpen csak 30 fps-t kell hozzáírnom, meg hogy a grafika még bombasztikusabb.... ennyi. Ez a játék szuper. Sőt most már a Tsongor szerint is gigamegaszuperjó, szép és gyors. GYORS !!!

Tavasszal azt hiszem kihagytam a Ford Indigot a cikkemből, mert nem tudtam, hogy miért nincs benne. Vagyis hogy nem hagytam ki, mert képek jelentek meg róla, de a cikkben nem volt benne. A cikkleadás után 1-2 nappal meg is nyertem a bajnokságot, ekkor kaptam meg a plusz autót, a Ford Indigot. Elég jó, jól gyorsul, jól veszi a kanyarokat. A Lotus Elise GT1 után a legkezelhetőbb autó. De ha már jól vezethető autó kell, akkor inkább az Elise. Azért cool, mert a Ford GT 90 és az Indigo is csak prototípus, és akik semmit nem tudtak róluk, így legalább valami halvány fogalmuk lett róla, hogy mi az amit kihagy a világ. Igaz a Ford GT 90-et kipróbálhatta az autós újságírás krémje. Úgy, hogy a turbókat időlegesen kikötötték és megkérték a tisztelt "széthajtom az agyamat is" társaságot, hogy 4000-nél ne pörgessék feljebb a motort. Miután mindenki kiélvezte magát, az egyik profi pilóta bemutatta, hogy mit is tud a GT 90. Hát valamit tud, az biztos. Térjünk vissza a játékra.

Igaz, a demo amit volt szerencsém megtekinteni eléggé korlátolt volt - mármint eléggé korlátozottak voltak benne a használható részek - de nyugodtan kijelenthetem, hogy az NFS 2 SE úgy ahogy van, csúcs. Minden ellenszenveskedőt és "kötöm az ebet a karóhoz"-oskodót meg fog győzni. Már lelki szemeim előtt látom a hatalmas hálózati versenyeket. Csak lenne már itt a végleges. Kezdhetnék az NFS 3 fejlesztését.



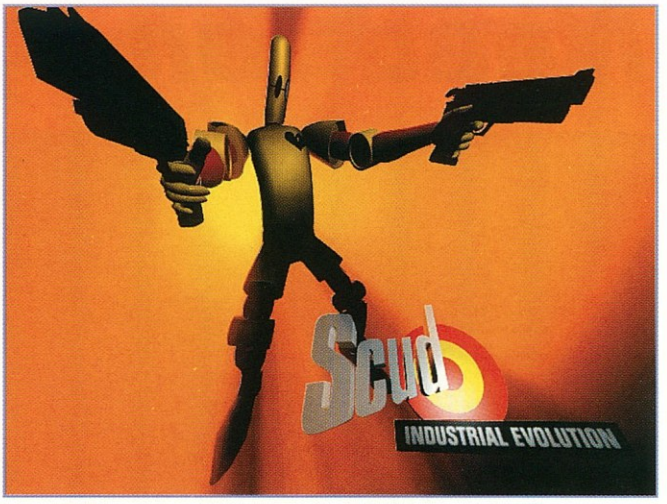
Az igazság az, hogy van bennem valami tartás affelöl, hogy az NFS 3 milyen lesz - ez nem sajtó kacsa, meg semmi hülyeség, de szerintem nagyon is el fogják készíteni a 3. részt -. Ha lesz, akkor tuti, hogy az már eleve 3DFx-re lesz fejlesztve. Ez adja az okot arra, hogy attól tartsak, hogy inkább száguldozós őrület mint szimulátor lesz. Remélem nem lesz igazam. Ez csak azért nem áll fenn ebben az esetben, mert az NFS 2 eleve nem Vudura készült, hanem csak Vudusítva lett. Ezért szuper !



Szóval amíg nincs itt a teljes változat - nem kell már sokat aludni -, addig gyönyőrködjetek a képekben.

Üdv, Mr.T.

SCUD



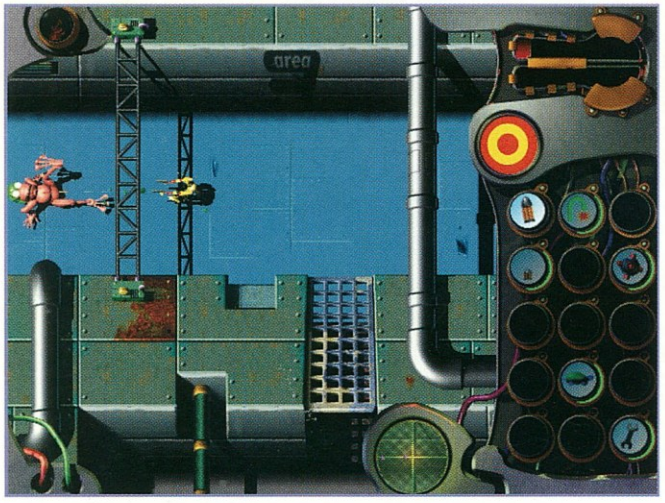
A Segasoft legújabb próbálkozása, szerencsére nincs köze a nagysikerű SEGA PC-sorozat tagjaihoz.

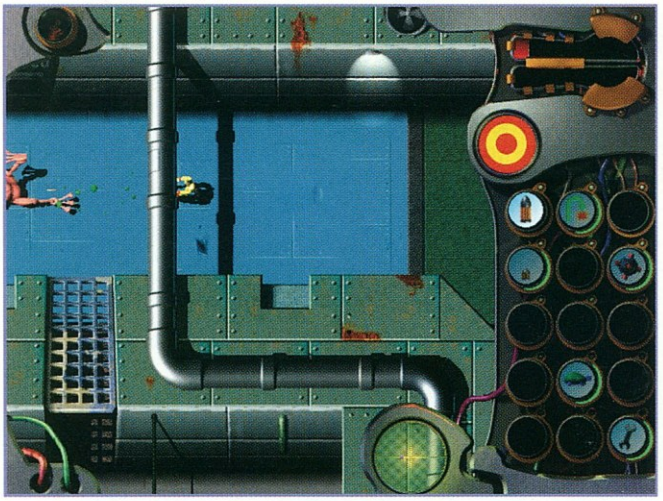
Ennek köszönhetően nem egy jól sikerült konzolos játék "lebutítása" PC-re, hanem egy hangulatos kis akció program. Persze ez csak akkor igaz, ha valaki kedveli ezt a stílust. Leginkább az annak idején oly népszerű amigás lövöldözős játékokra hasonlít, ahol felülnézetben látjuk a pályát, és az összes szereplőt. A feladat csak annyira bonyolult, hogy mindig a hozzánk közelebb állót kell szanaszét lőnünk, így valamennyire biztosított az, hogy eljutunk a következő szintre. A grafika semmi extra, tulajdonképpen akár még szépnek is lehetne mondani, bár számomra kicsit szegényesnek tűnt. Elhamarkodottan azért nem érdemes szidni, hiszen pont az ilyen stílusú játékoknál szokott előfordulni az, hogy későbbi pályák során indul be igazán a grafikai "áldás". Jönnek a hatalmas főszörnyek, a tuningolt fegyverek, az egész képernyőn csak egy hatalmas szín kavalkád látszik. Mindenesetre a demoban még csak egy kezdetleges fegyver tulajdonosai vagyunk, és bár gyűjthetünk különféle tárgyakat, a tűzerőnk sajnos nem fog növekedni. Az ellenfelek mutánsok, robotok, csupa beteg elme szüleményei. Nem baj, legalább nem lelkiismereti kérdés a dupla pisztollyal a másvilágra küldeni őket.

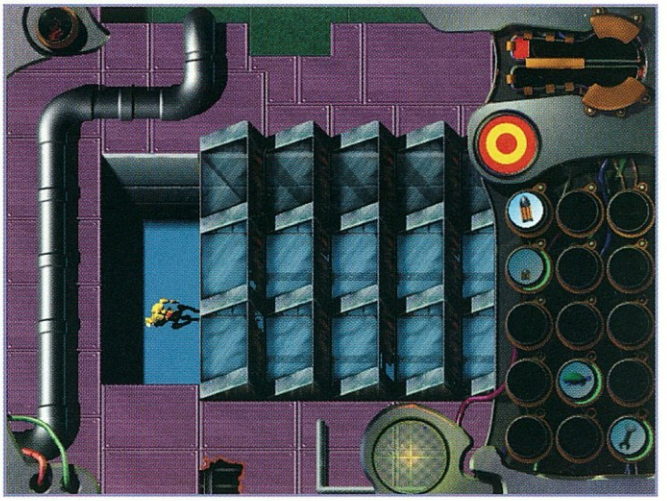
Szembekerülünk majd kiirthatatlan szörnyekkel is, a kérdés itt csak az, hogy a szerény fegyverünk miatt nem adják be a kulcsot, vagy más aspektusból ragaszkodnak annyira az élethez. A végeredmény számunkra mindegy, a legjobb megoldás ha pár másodpercre mozgásképtelenné (néhány golyó...:)) tesszük őket, majd igyekszünk tovább.

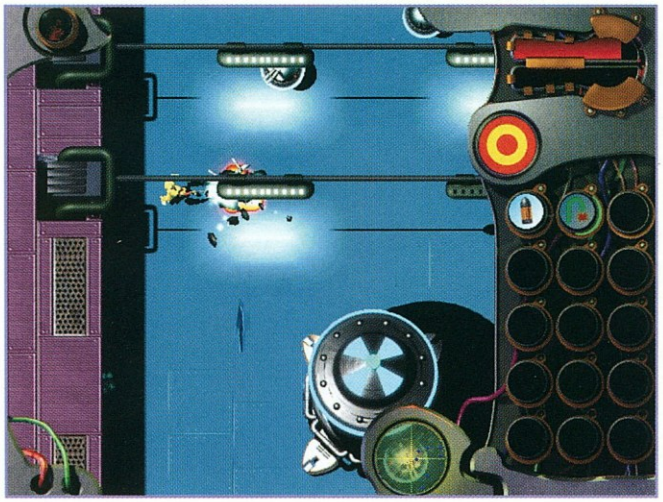
Nosztalgikus hangulatú program, SVGA grafikával, már az első szinten is nehéznek tűnő játékmenettel. Aki szerette a Chaos Engine-t annak tetszeni fog a Scud is, bár annak a közelébe sem fog érni (legalább is a demo alapján)

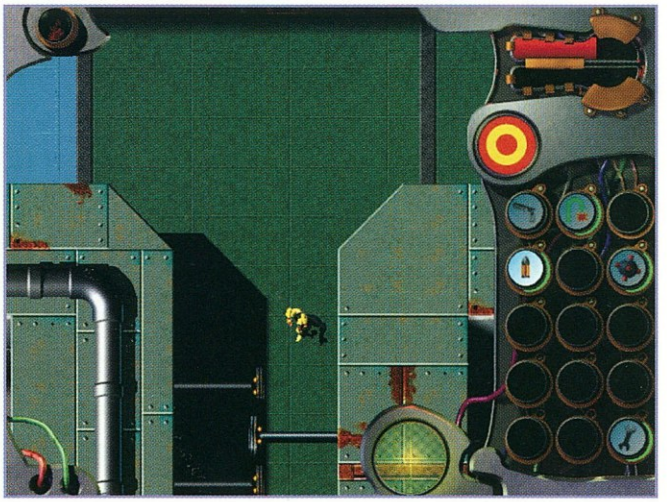
Shoebaron



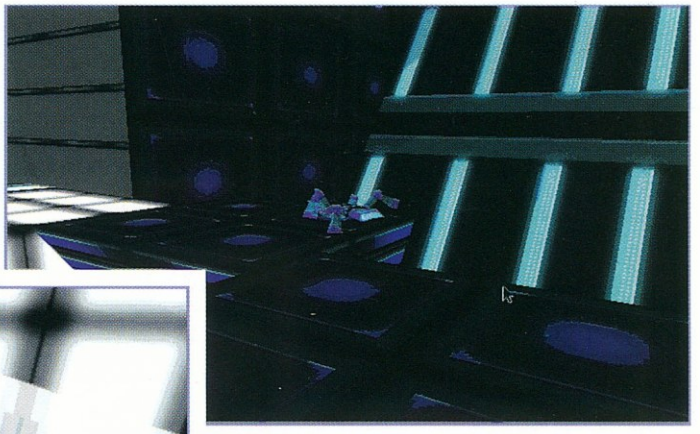


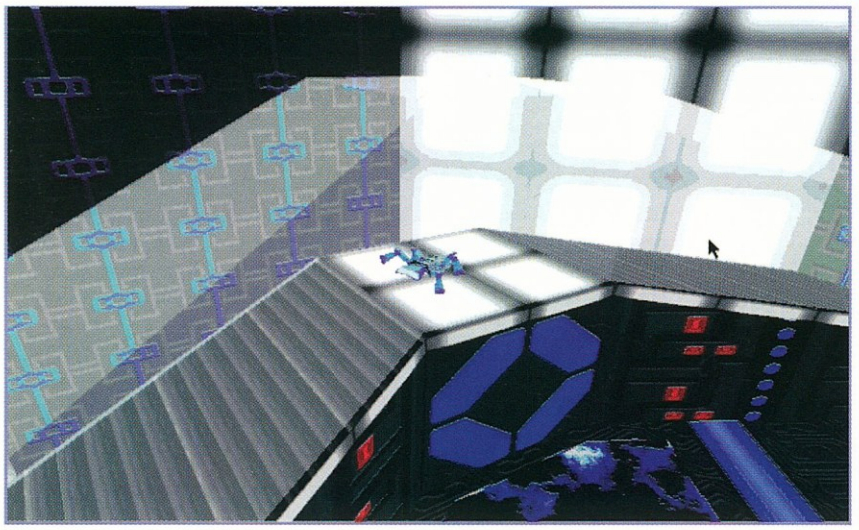






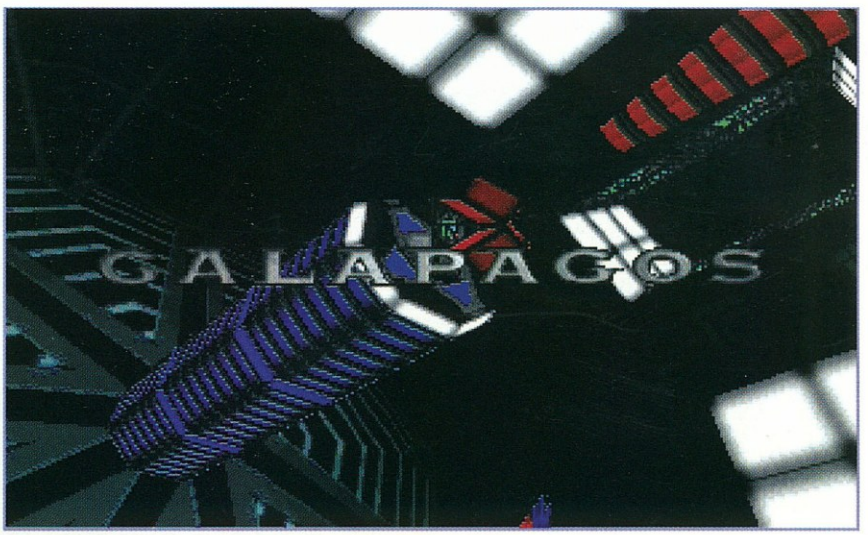
Galapagos





A Galapagos nevű "csoda" a többi demo után érkezett, egyenesen a Shoebaron könyvtárba. Már látni véltem azt a szokásos fél oldalas shareware játékot, amit egyik hónapban sem sikerül elkerülnöm (ezek közös jellemzője, hogy minden tekintetben alá tudják múlni egymást). Sebaj, gondoltam nem variálok sokat, gyors kis ismertető, ahol csak arra kell ügyelni, hogy a válogatott szidalmakat közlésre alkalmas formába öntse az ember. Elindítva a programot, középen megjelent egy bogár. Eddig mindent rendben lévőnek találtam, jó randa grafika, szegényes háttér, aztán mikor össze-vissza klikkelve nem sikerült semmire sem jutnom, kezdtem érdeklődve figyelni arra mi is történi a monitoron. A bogár az maradt, azzal a különbséggel, hogy elkezdett mindenfelé járkálni, több-kevesebb tudatossággal a mozgásában. A képernyőn mindössze egyetlen kapcsoló látszott, ezt megnyomva sikerült megszüntetnünk a bezárt főszereplőnk körüli energiateret. Hopp, máris sikerült kijutnia a jobb oldalt lévő platformra, itt heves egérgomb nyomogatás után, a gyémántra hasonlító tömb egyszer csak meglódult a mélybe. Zuhanás közben oldalra fordult, majd megállt egy folyosó fala előtt. Bogaram szépen átmászott a folyosóra, majd megindult előre. Itt egy újabb erőtér, majd egy csomó egymás mellett csúszkáló platform fogadta. Vad klikkelgetések után átjutott a túloldalra, majd ott kiderült, hogy csak egy kapcsoló miatt kellett legalább hússzor meghalnia, így már jöhetett is vissza. Tényekedésünk eredményeképpen kinyílt fent egy átjáró, így már kész is volt az első pálya. Közben pedig rájöttem, hogy milyen jó kis játék ez a Galapagos, gyerünk át a másik szintre. A különbség mindössze annyi volt, hogy itt kezdetben azt sem tudtam mit kell csinálni. Aztán teljesen belefeledkeztem a játékba…

Csak annyit tudok mondani, hogy akik unják már a sablonos C&C klónokat, a gyenge verekedős játékokat, a Quake utánzatokat, azok feltétlen nézzék meg a Galapagost (meg hát persze a többiek is:)). A grafika 3D-s, iszonyatosan látványos effektekkel, jól eltalált kameramozgással. Maga a világ teljesen cyber, mindenfelé vibráló energiahálók, erőterek, fényfalak. A platformok közötti száguldás pedig félelmetes, ha ezt valami jó zenével



keresztezik, az lesz a csúcs. Ehhez jön még a "furmányos" játékmenet ami egyrészt ügyességi, másrészt viszont igényel logikát is, ami nélkül aligha juthatunk tovább. Ellenben a Virtua Fighter-rel itt a demo is nagyon élvezetes, így mindenképpen érdemes lefutatni. (Szükséges hozzá DirectX5.0, illetve jó, van egy 3D-s kártyánk, hiszen támogatja a D3D-t is.)

Shoebaron
Shoebaron@hotmail.com

Defiance

A szokásosnál bátrabban kezdtem hozzá a Defiance demo nézegetésének, mivel a külföldi magazinokban és a neten megjelent különféle review-k igen pozitív véleményeket hangoztattak róla. Biztosan van valami valóságtartalma a dolgoknak - gondoltam -, de persze kinek ne hangzana furcsán egy vadidegen fejlesztőcsapat első munkájának agyondícsérése.

Nos, a tényleg játék jó. Ezt így szárazon, és velősen kijelentem.

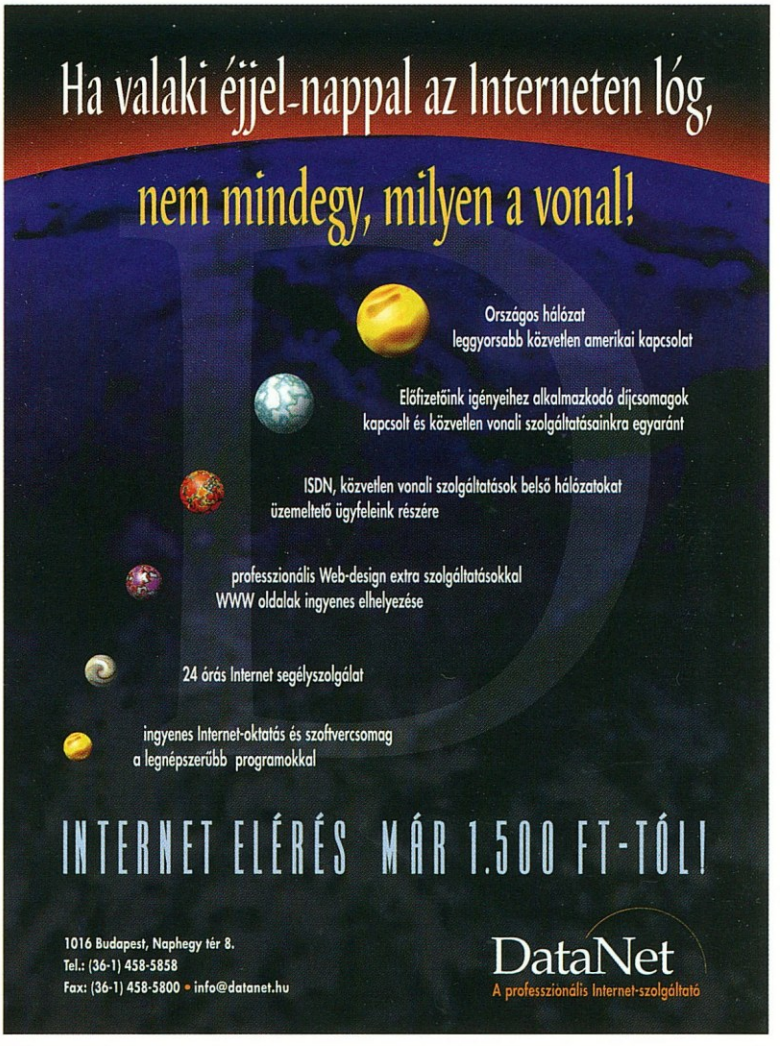
Az előtörténetet akár kispista is kitalálhatta volna. A történések ideje a következő évezred eleje. A galaxis minden része gyakorlatilag ismert. A világuralomért folyó harcok négy nagyobb hatalom között folynak. Te (én) az egyik érdekcsoport, a - talán a legerősebb - Core frakció elit katonája, pontosabban pilótája vagy. A parancs szerint el kell repülni a Calchona bolygóra, ahol a valaha épült egyik legnagyobb titkos katonai kutató-fejlesztőbázis található. Mint minden normális kutatóbázison, a Grafton-on is folyik a munka rendesen. Éppen mostanság fog elkészülni egy új fegyver prototípusa, ami megváltoztathatja a harcoló felek között nagyjából kialakult erőegyensúlyt...

Ez a fegyver pedig nem más, mint a LIV-6 SABER (Low-Altitude Infiltration Vehicle) névre hallgató egyszemélyes szerkezet, amit a teszt alatt természetesen mi fogunk nyüstölni. Ez így rendben is van, de a teszt közben némi probléma akad. A bázist kissé megtámadják az alienek, a produkciónk megtekintésére kirendelt bizottságot pedig elfogyasztják vacsira. A bázis többi épületét is folyamatosan ostromolják, de van remény a bennrekedtek megmentésére. Mi. Mármint a remény vagyunk mi. A bázis felmentésére kirendelt kisebb űrflotta sajnos csak 3 nap múlva ér ide, tehát addig ki kell húznunk valahogy. Addig semmi dolgunk nincs, csak a rádión leadott utasításokat kell teljesítenünk, illetve a segélykérésekre reagálnunk. Nos eddig mindenki eljuthat, de innen már keményebb a dolog. Az egyetlen gond, hogy a műhold-linkről letöltött kódot benyomva a tunnel konzoljába sajnos véget ér a demo.

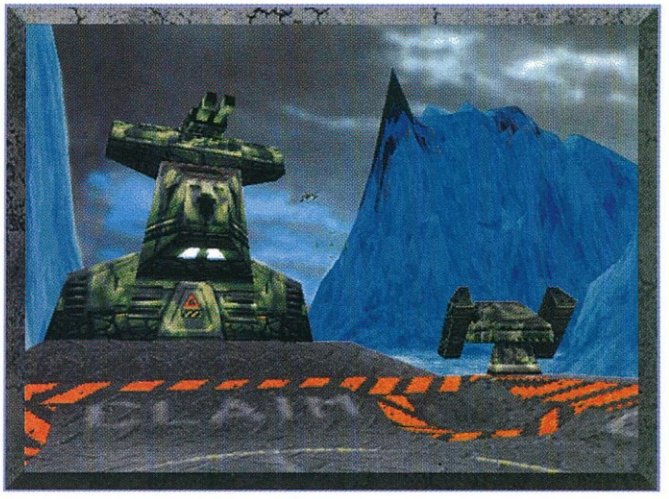
Miután elindítjuk a játékot, a gépünkkel való ismerkedés következik. Az irányítás billentyűzetről elég rossz (sok gomb, kevés ujj), de egy joy segítségével jobb esélyekkel indulhatunk. A hat kapcsoló is funkcionál (már ha van ilyen a joy-unkon), evvel lehet jobbra-balra strafe-elni, és az emelőrakétát üzemeltetni. A négygombos joy-oknál az egyik tűzgombra van definiálva a fegyverváltás is. A full játékban két fajta, fajtánként 4-4 fegyvert tudunk egyszerre használni. Az egyik fajta a stukker (plasma, chaingun,) jellegű, a másik fajta pedig a launcher (rocket, seeker,) jellegű. Lesznek még extra felszerelések is, bombák, védőpajs, stb. A plazmához végtelen a lőszer, de a többi stukkerhoz viszont nem. Ezért észnél kell lenni a nagy rakétázás közepette, nehogy elfogyjon a muníció. A radaron látható pontok szimbolizálják a különféle

objektumokat. A piros az ellenség, a vilikék a tápcucc. Ha a radaron látjuk a világoskék pontot (felszerelés, muníció), de a képernyőn ott csak egy doboz vagy oszlop van, akkor adjunk neki. A felrobbant terepcucc alatt ott lesz az utánpótlás. Külön érdemes kiemelni a "nagypapa" (chaingun) hangját akkor, amikor elővesszük és felpörgetjük a motorját. Nagyon kúlos. A célzást elősegítendő beépítettek egy hangzatos nevű autocélzós rendszert, amire nagyon büszke a cég. A játékban persze más a helyzet. A progi sokszor nem fogja be a célpontot, ill. nem azt a célpontot amit akarunk. Ilyenkor érdemes a függőleges nézőpontot ráállítani a kívánt célpontra, és máris belockolhatjuk áldozatunkat. A játék gépigénye nem túl magas, 133-as gépen már egészen játszható 512x384-es felbontásban. Bár jelen pillanatban még nincs semmilyen 3D kártya támogatás benne, de a kész verzióhoz D3D-t ígértek a fejlesztők.

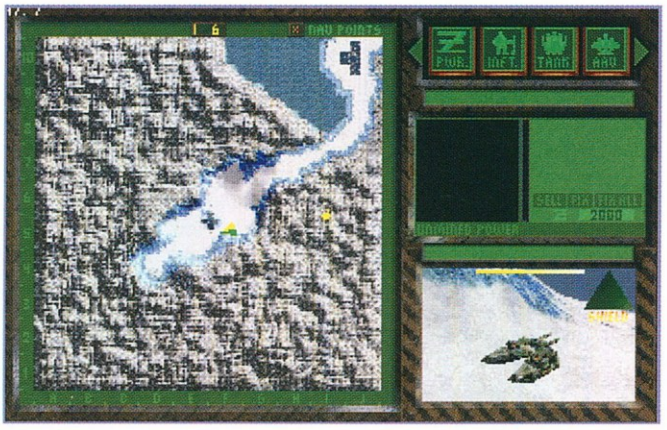
SakMan



Uprising



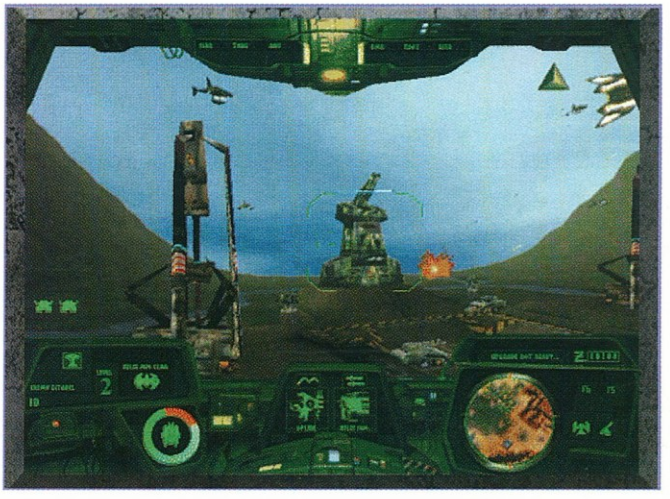
Ez az a játék, amit akár a csokito reklám szlogenjével is reklámozhatnának. Azaz: ne ítéljük meg első látásra, mert sokkal több annál. Ezért azok, akik veszik a fáradtságot és megnézik a demot, azok mind a 4 játszható küldetést nyomják végig, mert érdemes. Ha az egész játékot jellemeznem kéne, akkor a legtalálóbb kifejezés a Red Alert 3D lehetne. Gondolom, most már többen is felkaptátok a fejeteket. Ne is fokozzuk tovább a dolgot, vágjunk a közepébe.



Szóval a játék a manapság annyira divatos real-time stratégia és a másik nem kevésbé divatos 3D-s akciójáték kategória igen sajátos és roppantmód ötletes keveréke. Az egész ötlet alapját az adta, hogy a harc és egyáltalán az akció sokkal jobban átérezhető egy "belső" szemszögből, mint egy fej feletti "isten" nézőpontból. És ebben lehet is valami. Minden esetre első nekifutásra kicsit bizarr dolog lesz, viszont hamar megszokható.

A kerettörténetről sajnos nem sokat tudtam meg, mindössze annyit, hogy valamiféle birodalom ellen kell harcolnunk. A harcoló feleknek teljesen azonosak az egységeik és az épületeik is. A játékban több dologra kell figyelnünk. A legfontosabb a mozgó parancsnoki központunk, a speciális Wraith tank. Ebben ücsörgünk, és innen adjuk ki a parancsokat az egységeknek. Ezért vigyáznunk kell magunkra (belőlünk csak egy van, mások többen vannak...), hiszen a játékot könnyen elveszthetjük. A bázisainkat és persze magunkat különféle harcoló egységekkel támogathatjuk, illetve ezekkel az egységekkel tudjuk az ellenséges egységeket és épületeket lenyomni. Sajnos ezeknek az épületeknek a lenyomásában nem vehetünk részt (kivéve turret), viszont az egységeket irthatjuk, és a tankos-gázolós mutatványt is előadhatjuk.

Az egységek létrehozásához épületekre lesz szükségünk. A bázis csak egy speciális alapra telepíthető. A fő épület a Citadel névre hallgat. Ezen található egy turret, amibe be is lehet "ülni", és SK irtani az ellent (sajnos a fel-le fordítva van). Miden épület rendelésre jön, azaz egy repkedő szállítójármű hozza. A Citadel lerakása után rendelhetünk további épületeket. A demoban öt féle épület telepíthető le: a turret, a gyalogos gyár, tank gyár, repcsi gyár, és az erőmű. A telepítő placctól függ a felhúzható épületek száma, de ebben benne van maga a Citadel is. Az egyetlen helyfüggetlen építmény a turret, amiből Citadel-enként 3 lehet, és a bázis közelében bárhova telepíthető. A bázis alapja egyben javítóműhely is: ha szétlőtték a Wraith-ünket, akkor vissza kell mennünk oda, és a megfelelő helyen (felirat) az "f" gombot megnyomni.



Hogyan működik az egységek "építése". Nos mint minden hasonló játékban, itt is x ideig tart egy egység elkészülte. Az egységek maguktól készülnek, ezeket zöld csíkok jelzik a HUD felső részén. Ha az "F" gomb villog a csík helyén, akkor az az egység lehívható. Ezt pontosítom. A Wraith tankkal odamegyünk ahol az action van, majd megnyomjuk az F1 gombot. Ekkor az orrunk elé odateleportálódik egy szakasz katona (4 db), és óriási üvöltések közepette rávetik magukat az ellenségre. Hasonló módon tudunk eljárni a többi egységgel is, azaz pont arra a helyre és pont akkor tudjuk odateleportálni a technikát, amikor és ahova az kell. Ez buli. Viszont human multiplayer módban már kevésbé. És ugyebár ez fogja majd az igazi ízét megadni a dolognak. Ez lesz mindenféle variációban, a netestől a direct link-ig.

A grafika VGA-SVGA között választható, ha a sebességgel problémáink adódnak, akkor pár dolgot kikapcsolhatunk (ég, fényeffektek, stb). A minimálgép P133 32MB RAM-mal, legalábbis a fejlesztők szerint. Nekem ilyen van, és elmondhatom, hogy evvel a sebességgel teljesen jól játszható SVGA-ban. Persze egy 3D-s gyorsítóval minden másképp néz ki, de sajna a demo-ban nincs még ilyen támogatás. A full játék az ígéretek szerint a D3D mellett native támogatni fogja a 3Dfx és Rendition alapú gyorsítókártyákat.

SaKman

G Police

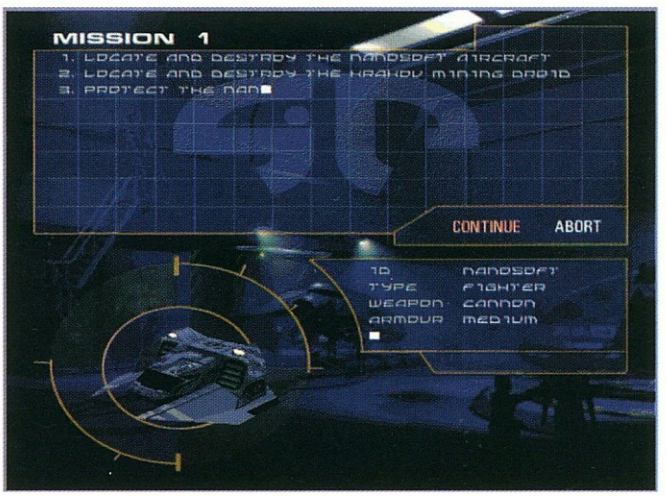
A Psygnosis mindig is minőségi játékokkal lepte meg a közönséget. A G Police sok dologban kitűnik a többi játék közül, persze akadnak rossz oldalai is. A jó oldalait nem kell, a rosszakat viszont sajnos el kell mondani. A leghúzósabb a hardverigénye. Hulla jópofák a Psygnosis-éknál a fejlesztők, de P166-ot írnak a minimum processzornak. És ez tényleg kell is a játéknak, hiszen P133-ason (nekem még csak ilyen van) igen gyatra teljesítményt

építésében látta. A naprendszer különböző bolygóin - többek között a Jupiter egyik holdján, a Callisto-n is - kupolavárosok adnak otthont az embereknek. Hősünk - Jeff Slater - a helyi rendfenntartó erő, a G Police egyik tagja. Több oka is van rá, hogy leszámoljon a helyi bűnszövetkezettel, de elsősorban nővére - volt G Police tag - halálának okát akarja kideríteni. Nos segíthetünk neki a dologban. A játék storyline felépítésű, azaz mutat. Más kérdés, hogy a közeljövőben megjelenésre kerülő játékoknak bizony elkel majd a procizom, és leginkább a 200-as MMX lesz a beszállókártya. Ha viszont megnézzük az árakat, akkor egyre inkább reálisnak mutatkozik a dolog (...asszem én is ápgrédelek).

A sztori nem rossz, inkább szokásos. Jövő század. A Föld nyersanyagtartalékai kimerültek, újak után kellett nézni. A Föld Egyesült Kormánya a helyzet megoldását a Kolóniák egy többé-kevésbé fix történetet kell majd végigjátszani benne. Lehet hogy hihetetlen, de a manapság már jól megszokott FMV animokat sem ússzuk meg. Mondanom sem kell, hogy a fejlesztők szerint ezek az animok közelebb visznek majd a történethez, és így kapunk teljesen kerek képet a dolgokról. Hmmm...

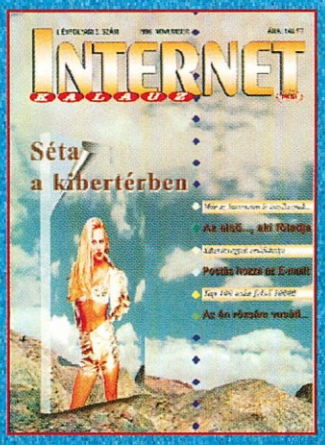
A G Police 3D-s ticsung-repkedősdi, persze evidensen DirectX - Direct3D kell neki. Nem specializálták kimondottan egyféle 3D-s gyorsítóra (itt a 3Dfx-re gondoltam), mivel ez egyrészt nem jó dolog, másrészt meg ha valaki látja a stuffot egy zsengébb cuccon és utána meg egy Vudun vagy RIVA-n, akkor homlokon csapja magát, és elkezd lóvét gyűjteni az upgrade-re. Ez így van rendjén. Szóval lehetőség van a primary D3D egységet választani 16 bit színmélység és hardver gyorsítás mellett, vagy a szoftveres 8 bites pixelrengeteget bámulni. A readme3d.txt file-ban található a támogatott 3D-s kártyák listája, legalábbis azoké, amelyeken kipróbálták a játékot, és bugmentesen futott MMX-en 3Dfx-szel állítólag teljesen jól fut (kollégák állítják, én nem láttam, de hiszek nekik).

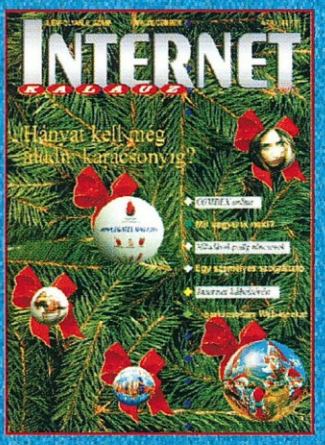
Az irányításról néhány szót. A legnagyobb hiba szerintem a gép fordulásánál lett elkövetve. Egy helikopter (mégha hiperszuper is) nem fordul úgy meg, mint egy dodgem, hanem van neki tehetetlensége, meg hasonlók. Nos ez sajnos alaposan el lett rontva. A pláne az, hogy az összes többi mozgás meg nem (annyira). Oké, hogy ez nem egy szimulátor, de a Commache-ban sem így fordult a gép. S

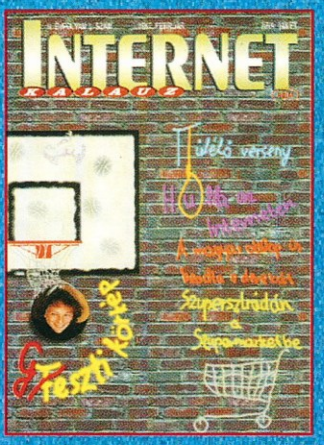


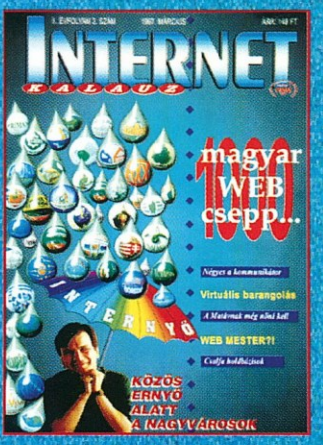
rajtuk. A bilinear filtering külön bekapcsolható, persze csak ha a hardver támogatja. A többi spec effekt vagy magától megy - itt pl. az Alpha-blending-es fényeffekteket értem -, vagy nem. Sajnos külön beállítási lehetőségeket, mint pl. MIP-mapping, fogging sajnos nem kapunk, pedig ha a hardverünk támogatja, akkor sokat javíthatna a grafikán. A tesztkonfigban egy TSENG 6000-es mellett egy Apocalypse3Dx (PowerVR PCX2-es kártya) röfögött, de még ez sem segített a sebességen. Persze egy 166-os mivel a játékban eléggé pontosan kell célozni, ezért így kissé játszhatatlan lett. Persze lehet, hogy gyorsabb gépen finomabb a mozgás, de nem tartom valószínűnek. A grafika a 3D-s kártya tulajok számára sokat ígér. Hihetetlen szépre sikerültek a robbanások, a hajtómű-fénycsóvák, stb., és ezek mind igazolják a 3D-s gyorsítók létjogosultságát. Szóval fiatalok nézzétek meg, aztán vegyetek valami Vudut vagy hasonlót. Ez a jövő...

SakmaN

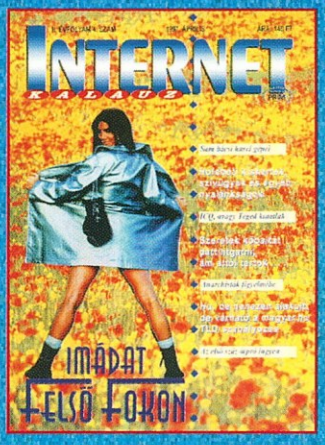


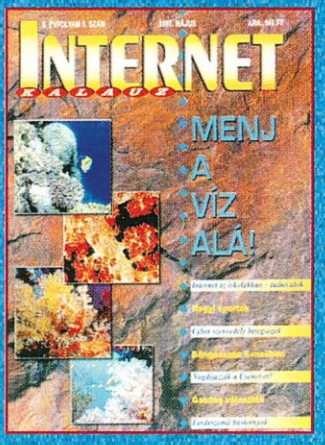


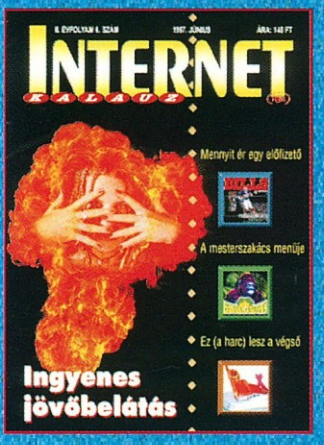




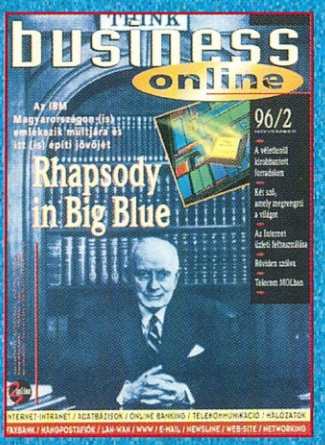
Műsorújság – a „hálótársak” szabadidő-magazinja.



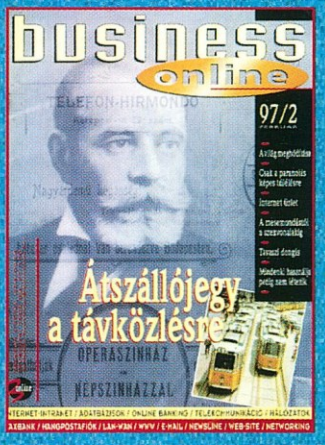




Megrendelhető faxon (228-3373), E-mailben (prim@prim.hu)



Üzlet az informatikában – informatika az üzletben.



ShareWare Komolyságok

DOS:

ACB 2.00
Analyzer 1.34
Analogic 1.1
Atapi CD 2.03
Atoms
Binary Clock 2
Bobby 1.4
Booter 0.05
Coig Change Directory
CM Filer File Manager
Connect
Convert 7.08
Date Cal
Demowork
File Format Encyclopedia
Font Star 1.0
Grafx 2.00
GO-a-CD 1.1
Generic Tracer
HW info 4.1.3
Inventory 1.0
KWEC
LWED
Multiple Unpacker 1.22
Parcopy 2.62
PC Config 8.45
Pocked D Plus 5.1
Power Menu 1.0
Ring Res 1.1
Sea 1.3
Waveform Archiver 1.0
XM-EXE 1.1

WIN95:

Boole Text Searcher 3.0(W95)
Clox 4.01 (W95)
Cuveplots (W95)
Desktop Goodies 3.2 (W95)
DiscPlay 4.04 (W95)
Ecopad 4.10 (W95)
GIF Movie Gear 2.0 (W95)
Image Station 2.1 (W95)
LSIC 2.5 (W95)
MidWavi (W95)
Mp3play 2.1 (W95)
Mp3play - Pentium (W95)
Offsite (W95)
PhotoOp Multimedia (W95)
Quack
Stilletto (W95)
Wav Browser 2.2 (W95)
Webmaster Pro 2.0 (W95)
Win X files 2.1 (W95)
Yamp 2.0 (W95)
Zoomer 2.0 (W95)

Játékdemok

7th Legion (W95)
Art of Fly (W95)
Barrage
Blupi (W95)
Buccaneer (W95)
Carmagedon Splat Pack
Chron-X (W95)
Counter Action
Claw (W95)
Dark Angael (W95)
Deathmatch Maker (W95)
Defiance (W95)
Delta Hydra (W95)
Dreadnaught
Earth 2410
G-Police (W95)
Galapagos (W95)
Hexen 2 (W95)
Ignition (W95)
Incubation (W95)
Mageslayer (W95)
Mass Destruction
Need for Speed 2 (3Dfx)
Nebula Fighter
NetStorm (W95)
NHL '98 (W95)
Nuclear Strike (W95)
Scud (W95)
SODA Racing (W95)
Uprising (W95)
Virtua Fighter 2 (W95)
Worms 2 (W95)

MOVIE

Blade Runner
Dark Forces 2
Lands of Lore 2
Tomb Raider 2

Cheat szekció

WADS - Quake, Warcraft 2, Civilization 2, Duke Nukem

DISKMAGS

Dream #1
Dream #2
Hydrophobia #7
Pergamen #9
Pergamen #10

Screen Saver

Conquest Earth saver
Personal saver
Phantastic saver

ShareWare Játékok

DOS:

Aro
Clone
Dash
Glook
Gravver
Hover
Kerboom
Pshoot
Return of Frog
Stellar Stryker
Underground Blastoff

WIN95:

Aambush (W95)
Apollo (W95)
Bomb Seeker (W95)
Comet Busters (W95)
CritMass (W95)
Gomoku 95 (W95)
Jumpstar (W95)
Mars (W95)
Peg Solitare (W95)
Poolster (W95)
Quink (W95)
Space Mission One (W95)
Sky Raider (W95)
Tetris jr 95 (W95)
Win Craps (W95)
Wslam (W95)

Made in Hungary

Fly
Mester
Command: Counterfire
Coloroll
Káoszgép
Knights of the King
Land of Mystery
Medieval Life
Sentinel
Shixa
Soul of Speed 2
Terror
Tetralex
The Great Spy Adventure

Extra ajánlat

Egy ASCII demo
Egy újabb ICON gyűjtemény
Egy újabb FAQ gyűjtemény
Teljes RED ALERT és Counterstrike végigjátszás
Pong gyűjtemény